132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játékok

PC GURU

szórakoztató informatikai m 2002/10-11

2 TELJES JÁTÉK: SOUL REAVER ÉS EVOLVA

› BEMUTATÓK

THE MOVIES
LORD OF THE RINGS
IL-2: FORGOTTEN BATTLES
TOM CLANCY'S: SPLINTER CELL › PSYCHOTOXIC

› ISMERTETŐK

IRON STORM
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
FIFA SOCCER 2003 › NO ONE LIVES FOREVER 2

› HARDVER

SB AUDIGY 2 BEMUTATÓ
MP3 LEJÁTSZÓK TESZTJE
ATI RADEON 9700 TESZT

PC GURU totó
NYEREMÉNYEK EGYMILLIÓ FT ÉRTÉKBEN
FŐDÍJ EGY FULL EXTRÁS BIKAERŐS JÁTÉKGÉP!

A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

› 1646 Ft

HITMAN 2 VÉGIGJÁTSZÁS

*Alaphoz csomagolva találsz egy levlapot, amelyen **13+1** cseles kérdést olvashatsz.. A totót helyesen kitöltve az alábbi nyeremények egyike lehet a Tied..*

1. díj

1db multimédiás PC **500.000 Ft**

A beküldött megfejtések közül egy szerencsés manus az alábbi gép büszke tulajdonosává válhat egy pillanat alatt. A hosszú konfiglistából kiválasztottunk egy-két ínycsiklandó paramétert, a gép képességeinek bemutatására:

Intel Pentium 4 2,53 GHz, 533 MHz (dobozos)
ASUS T533-C alaplap
512 MB RAM
Nvidia GeForce4 Ti4600, 128 MB DDR,
120 GB HDD
DVD-ROM/CD-RW,
Microsoft Windows XP Pro OEM Magyar
17" Samsung SyncMaster monitor
Jazz J-7907 GAMER hangfal

2. díj

2db ATi RADEON 9700 videókártya

120.000 Ft

A PC-s világ legkirályabb videókártyája a második díj, méghozzá rögtön 2 szerencsés is megkaparinthatja a cuccost. Mostani számunkból idézünk a kártyáról:

...az ATI végre ígéretéhez híven olyan termékkel jelentkezett, amely lényegesen gyorsabb az NVIDIA GPU-inál, és egyben rengeteg új és hasznos feature-rel gazdagodott. Az R300-ra épült kártyák még hosszú hónapokig a „leggyorsabb videokártya" cím büszke tulajdonosai lesznek. Bekövetkezett tehát a régen várt trónfosztás, mindenki eldöntheti, örül neki vagy sem, mi csak gratulálni tudunk az ATI-nak: szép munka volt fiúk, csak így tovább!

Beküldési határidő:

2002 december 1.

3. díj

3db EM 93626 audió szett

25.000 Ft

Az EM-93626 igencsak finom csemege az audió barátoknak, de ha egy kis filmnézésre kerül sor, akkor sem hoz szégyent a gazdájára az 5.1-es rendszer. Lássunk néhány paramétert a szett tulajdonságai közül, három szerencsés pályázó máris készítheti a helyet a rendszernek a számítógépe környékén.

- 6 darabos exkluzív kivitel
- 55W-os teljesítmény
- AC3-as specifikációjú 6 csatornás rendszer
- helytakarékos kivitelezés
- kimagasló elektronika a dobozban
- távirányító

A HÓNAP JÁTÉKA:
UT 2003

A sokadik bétaverzió után végre megérkezett az Unreal Tournament 2003 teljes verziója, és elkápráztatta a szerkesztőség akciók iránt fogékonyabb tagjait – valamint egyúttal porig alázta legújabb videokártyákkal felszerelt gépeinket. Nos igen, a kimagasló teljesítményű grafikához különösen hatalmas gépigény társul – ezért tesztünkben kitüntetett figyelmet szenteltünk a játék grafikai finomhangolásának, beállítási javaslatokkal segítve gyengébb (de az erősebb is!) géppel rendelkező olvasóinkat. És tudván, hogy Ch00ler mennyire Quake és Wolfenstein rajongó, igazán figyelemreméltó az a szinte már-már „csodálat", ami a teszt végére kialakult nála az UT 2003 iránt.

Az elmúlt időszak bizonytalanságait remélhetőleg egy pillanat alatt eloszlatta bennetek a kezetekben fogott PC GURU! Bizony lehet, hogy a nevek mások, de a PC GURU a régi. Ennek jegyében készítettük el rekord idő alatt jelen számát, a lassacskán 10 éves lapnak. Egy-két apróbb változást tapasztalhattok az eddig megszokottakhoz képest, de úgy gondoljuk, hogy ezen egy vérbeli PC GURU fan könnyen túlteszi magát, annál is inkább, mert a tartalomjegyzék roskadozik a meglepetésektől. Nem hagyhattuk ki a sorból az UT 2003-at, hiszen nagyon sokan vártátok ezt a játékot, és a tesztek alapján bebizonyosodott, hogy nem hiába. Ezzel azonban korántsem értek véget a nagy nevek, hiszen itt van szép sorjában az Iron Storm, a Need for Speed: Hot Pursuit 2, a Fifa Soccer 2003, Microsoft Combat Simulator 3, vagy éppenséggel Hitman 2 – NOLF 2 páros. Úgy gondoljuk már ennyiért is érdemes lesz továbblapozni, és akkor még nem szóltunk a hardware rész tesztjeiről és bemutatóiról. Egy biztos, ennyi olvasnivalóval ellesztek egy hónapig, mi már csak jó szórakozást szeretnénk kívánni az olvasáshoz és a hónapban mellékelt 2 teljes játékunkhoz!

PC GURU Team

Ne feledjétek, megváltozott a levélcímünk, ezentúl ide várjuk a leveleket: **PC GURU 1325 Bp. Pf.: 315**
valamint az e-maileket ide küldhetitek: **pcguru@pcguru.hu**

6 . . . . . . CD Tartalom
7 . . . . . . Soul Reaver/Evolva

8 . . . . . . Hírek

14 . . . . . . Tom Clancy's Splinter Cell
16 . . . . . . Lord of the Rings
20 XIII
22 . . . . . . The Movies
24 . . . . . . IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
26 . . . . . . Psychotoxic

28 . . . . . . Unreal Tournament 2003
36 . . . . . . No one Lives Forever 2
39 . . . . . . HoMM IV: The Gathering Storm
40 . . . . . . Microsoft Combat Flight Simulator 3
42 . . . . . . Hitman 2: Silent Assassin
45 . . . . . . Divine Divinity
46 . . . . . . Iron Storm
48 . . . . . . FIFA Soccer 2003

51 . . . . . . NosztalGURU
52 . . . . . . Need for Speed: Hot Pursuit 2
56 . . . . . . Frontline Attack
58 . . . . . . Dirt Track Racing 2
60 . . . . . . Conflict: Desert Storm
62 . . . . . . Speed Challenge: J. Villeneuve's Racing
64 . . . . . . Világok Kalandorai
66 . . . . . . FILA World Tour Tennis
68 . . . . . . Links 2003
70 . . . . . . Prisoner of War
73 . . . . . . Csalások
74 . . . . . . A világ legbefolyásosabb fejlesztői
76 . . . . . . Hitman 2 végigjátszás
86 . . . . . . Gondolatébresztő
88 . . . . . . Xbox rovat
90 . . . . . . Mentőöv

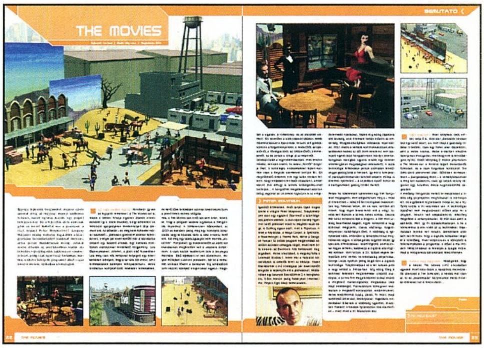
92 . . . . . . Hardver hírek
95 . . . . . . Mobil hírek
96 . . . . . . Logitech bemutató

98 . . . . . . A hobbigépek aranykora, itt és most
101 . . . . . . Homok a gépezetben
102 . . . . . . Creative Sound Blaster Audigy 2
104 . . . . . . Mp3 lejátszók
108 . . . . . . Ati Radeon 9700 Pro
110 . . . . . . AGP 3.0
112 . . . . . . Windows XP tuningtanfolyam
115 . . . . . . Soyo SY-KT400 Dragon Ultra
116 . . . . . . Hardver fórum

120 . . . . . . Levelezés
122 . . . . . . Külvilág - Programajánló
123 . . . . . . Külvilág - DVD
124 . . . . . . Külvilág - Ütközőpont
125 . . . . . . Külvilág - Álmatlanság
126 . . . . . . Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . . . Külvilág - Zene rovat

129 . . . . . . Következő szám tartalmából
130 . . . . . . Impresszum

16. oldal **LORD OF THE RINGS**
Egy gyűrű. Az Egy Gyűrű. Ez az egy olyan hatalmat biztosít viselőjének – de csak ha tud vele élni –, ami rabszolgasorba taszíthat mindenkit ezen a világon.

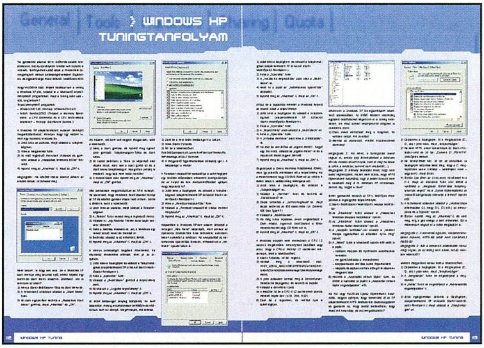


22. oldal **THE MOVIES**
Egy-egy fejlesztői beszámolót olvasva szinte azonnal elfog az irigység: mennyi szellemes történet, baráti ugratás fűződik egy projekt befejezéséhez.

28. oldal **UNREAL TOURNAMENT**
... és megszületett a Quake. Talán így lehetne elkezdeni azt a történetet, ami a first person shooterek mai napig történő diadalmenetéről szól.

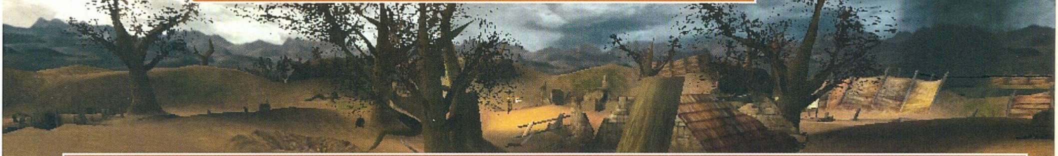
52. oldal **NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2**
Valószínűleg minden kisfiú átesik azon a korszakon, amikor – bár még a számokat és a betűket alig ismeri – fejből vágja az egész pakli autóskártyát végsebességestől-lóerőstől...

104. oldal **MP3 LEJÁTSZÓK**
Emlékszem, mekkora divat volt, amikor megjelentek az első discmanek, és lehetett az utcán nyomulni a walkman után a CD-k terén is mobilissá vált felhasználóknak.



112. oldal **WINDOWS XP TUNINGTANFOLYAM**
Ha gyorsabbá akarod tenni erőforrás-zabáló windowsodat, bizony szerényebb ruhába kell bújtatni a kicsikét.

CD MELLÉKLET

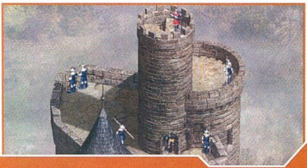


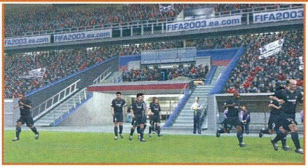
Sziasztok!

A mostani számunkban kicsit szűkre sikeredett a vegyes CD tartalma, hiszen a 2 teljes játék mellett csak 1 CD állt a rendelkezésünkre a válogatás elkészítésére. Ennek ellenére úgy gondoljuk, sikerült igazán színvonalas programokat és érdekességeket összeválogatni a hónapban, persze a közeledő év vége jótékony hatással volt erre a tevékenységünkre. Mindenképpen kiemelnénk a forgatagból a Robin Hood demót, mely igazi meglepetés a Commandos stílusú játékok kedvelőinek, de a másik nagy durranás, a Fifa Football 2003 is tágra nyílt szemeket eredményezhet mindenkinél. Sok apróbb érdekesség is felkerült a válogatásba, reméljük ezek is elnyerik a tetszéseteket.

ROBIN HOOD THE LEGEND OF SHERWOOD

Igazán kitettek magukért a Desperados fejlesztői, amikor a Robin Hood fejlesztésébe fogtak. A gyönyörű grafikát remek játékmenet koronázza meg, ez így együtt bombasikernek ígérkezik. Rengeteg újítás található a programban, melyre még az alapműnek számító Commandos-sorozat készítőinek is érdemes lesz odafigyelniük.





FIFA FOOTBALL 2003

A Fifa-sorozat elérkezett a 2003-as évadhoz, ebből az alkalomból tekinthetünk bele a készülődő játékba egy demo erejéig. Az új rész sok újdonságot tartalmaz a bőrbogyó kergetőinek, rengeteg mindent továbbfejlesztettek a készítők. Egy valami azonban változatlan, méghozzá a program minősége, ami továbbra is kiváló.

THE GLADIATORS

Érdekes a The Gladiators története, a megvalósítás pedig még jobban figyelemre méltó. A modern kor hősei küzdenek egymással az arénában, méghozzá nagyon látványos környezetben. Mindenképp érdemes megtekintenetek az alábbi demót!

További játékdemó a CD mellékleten: Zapper

Trainerek:
Batman Vengeance / Battlefield 1942 / Beach Life / Celtic Kings / Conflict Desert Storm / Dirt Track Racing 2 / Divine Divinity / Earth 2150 / Emperor Rise of the Middle Kingdom / Empire Earth Art of Conquest / Fila World Tour Tennis / Ghost Recon Island Thunder / Incewind Dale II / Legion / Mafia / Midnight Outlaw Illegal Street Drag / Moonbase Commander / Moto GP /Prince of Qin / Prisoner of War / The Thing / Trophy Hunter 2003

Shareware játékok:
Active Lines / Boxikon / Brickliner / Maze Mania / Aargon Deluxe / Fillers / Find Same / Krakout / Modern Warfare / Snake's Life / Soldiers of Empires

Háttérképek:
Arx Fatalis 2db / Asherons Call 2 3db / Battlefield 1942 4db / Beach Life 6db / Big Scale Racing 4db / Combat Flight Simulator 3 1db / Delta Force: BHD 1db / Eon of Tears 5 db / Final Fantasy XI sok / Haegemonia 6db Raven Shield 5db / Sea Dogs II 6 db / Silent Hill 2 4db / Splinter Cell 2db / Stronghold Crusader 5db / Tomb Raider: TAOD 2db WWE RAW! 1db / XIII 2db

Javítások:
Beach Life patch 1 / Celtic Kings v1.10 / Divine Divinity Hotfix 2 / Grand Prix 4 v40 / Incewind Dale II v201 beta / Sniper Path of Vengeance v102 / Warcraft III v1.03 / NOLF2 1.011

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

A történet főszereplője a Raziel nevű élőhalott, aki valaha Kain nagyúr szolgálatában állt.
A parancsnoksága alatt álló alacsonyabb rendű élőhalottak meghódították az emberek birodalmát. A mindig kíváncsi Raziel a győzelem után - akaratán kívül - olyan információk birtokába jutott, melyek veszélyt jelentettek Káin birodalmára. Büntetésből lefokozták, és hatalmas örvény mélyébe vetették. Halhatatlan léven, nem lelt nyugodalmat egészen addig, amíg egy másik létforma a segítségére nem sietett. Hamarosan alkut kötöttek: az segít neki kiszabadulni, de cserébe ismét meg kell küzdenie a gonosz Káin mesterrel. Ezt az ajánlatot egyszerűen lehetetlen volt visszautasítani.

A programban ügyes húzással megkettőzték a helyszínek számát. Az anyagi sík mellé spirituálist is beraktak. A vámpírok akkor kerülnek át ide, ha az anyagi síkon vereséget szenvednek. Innen csak úgy tudnak megszabadulni, ha megtalálják a megfelelő átjárót, mely visszaviszi őket oda. Erre azonban csak akkor lesznek képesek, ha maximumra feltöltötték az életerejüket. Ezt csak a legyőzött ellenfelek elszívott energiájából tudják elérni. Később, a játék során szert tehetünk olyan képességre, mely segítségével már kapuk nélkül is közlekedhetünk a síkok között. A Soul Reaverben néhány ügyességi feladatot is meg kell oldanunk. Általában utálom az ilyen jellegű kihívásokat, hiszen elég egy rosszul kiszámított ugrás, s rögtön tölthetem vissza az állást. Ezúttal szerencsére a helyzet változik, hiszen ez a vámpír rendelkezik a lebegés képességével, így egyszerűen átrepüli a szakadékokat.

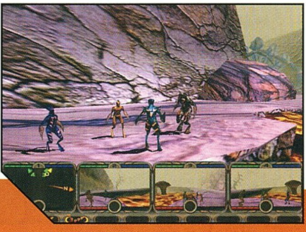
A verekedős játékoktól eltérően a főhősnek ebben a kalandban csak egyetlen fegyvere lesz, a Soul Reaver. Ez varázskard, melyet a történet folyamán elemi erőkkel ruházhatunk fel. A nap erejével feltöltött kard az összes közelben található élőhalottat megvakítja, szerencsés esetben megbénítja. A meglepett, megbénított vagy kővé változtatott ellenfelet a Mortal sorozathoz hasonlóan ki lehet végezni. Amikor puszta kézzel vagyunk, akkor a magatehetetlen áldozatot felkapjuk, s egyszerűen kivágjuk a napfényre vagy bedobjuk a vízbe (amely savként hat a vámpírokra).

EVOLVA

Az Evolva taktikai elemekkel felvértezett akciójáték, amely a Computer Artworks Life technológiájának köszönhetően minden képzeletet felülmúló organikus látványvilággal próbálja meg elfeledtetni velünk annak hiányosságait. A programban lehetőséget kapunk arra, hogy négy főből álló csapatunkat irányítva, reflexeinket és agytekervényeinket próbára téve megmentsük földünket az éppen aktuális mérhetetlenül gonosz parazitáktól. Kis egységünk négy egymástól különböző Genohunterből áll, akik közül az első intelligenciájával, a második erejével, a harmadik sebességével tűnik ki társai közül. E tulajdonságokkal rendelkező tagok összehangolt munkájával kell küldetésről küldetésre megbirkózni a ránk rótt feladatokkal.

Valahol messze-mesze, a távoli jövőben az emberiség nem tudván mit kezdeni szabadidejével, génmanipulációs kísérletekbe kezd azzal a nem titkolt szándékkal, hogy megalkossa minden idők legintelligensebb gondolkodó és harci teremtményét. A kísérlet végeredménye azonban - mint ahogy azt már megszokhattuk - nem teljesen a terveknek megfelelően alakult. A faj, melynek életet adtak, gyilkoló funkcióját sokkal inkább betöltötte, mint a kreatív gondolkodást megtestesítő énjét. A kutatók arra azonban már végképp nem számítottak, hogy elméjük legújabb kreálmánya képes az Általa elpusztított áldozatok DNS mintájának lemásolásával örökíteni azok tulajdonságait. Akkor még nem sejtették, hogy ez a tökéletes fegyver egyszer még az emberiség kárára válhat, de a pillanat, amelytől titokban mindenki tartott, elérkezett. Félelem lett úrrá bolygónk lakóin, amikor tudomásukra jutott, hogy az élőhelyük felé tartó hatalmas mag nem éppen békés szándékkal közeledik. A meteorként száguldó félelmetes parazitának élőhelyre van szüksége, ahol gyökereket eresztve uralma alá vonja, és bekebelezi a planétát.

Az Evolva képi világa mindenképpen említésre érdemes, a készítők le sem tagadhatnák, hogy ők követték el a méltán híressé vált Organic Arts képernyőkímélőt. Soha nem látott színekben pompázó és sok poligonból álló gyönyörű világ elevenedik meg a játékos képernyőjén, ám ezért a szépségért komoly árat kell fizetni. Az első tesztgépen (PII 300, TNT grafikus kártya) a játék csak eléggé lebutított változatában volt képes elfogadható sebességgel futni, de ezeknek a megszorításoknak köszönhetően a program elvesztette varázsát. Otthon azonban maga a csoda várt (PII 550, GeForce), mintha nem is ugyanazzal a játékkal játszottam volna. Az őrületes sebesség, az ultrasima kameramozgás és a gyönyörű 32 bites textúrák együttese a képernyőre varázsolta az Evolva igazi arcát, amelybe pillanatok alatt képes voltam beleszeretni. Az Evolva kellemes játék, üde színfoltja napjaink gyengécske játéktermésének. Ha szereted a taktikai elemekkel felvértezett akciójátékokat, és megfelelő gépparkkal rendelkezel, akkor az Evolva a te játékod, és semmiképpen se rohanj el mellette!



CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

AMERICA II

Fejlesztő: Data Becker
Kiadó: Még nincs

Polgárháború Amerikában. E két szóról sokan minden bizonnyal Észak és Dél háborújára asszociáltak, pedig ezt megelőzően is szép számmal öldösték ott egymást egy náció tagjai. Bizony, az őslakosokra gondolok, elvégre az indiánok törzsi vitái nem egyszer torkolltak kegyetlen csatákba. Ám a sápadtarcúak megjelenésével felül kellett emelkedniük kicsinyes vitáikon, hogy együttes erővel fékezzék meg (a történelmet ismerve inkább csak hátráltassák) hódító törekvésüket. Az America II-ben a helikopterek révén talán legismertebb két törzs (az apacs és a komancs) erőit kell egyesítenünk, de természetesen a gaz hódítók szemszögéből is bekapcsolódhatunk a bölényekkel bőségesen ellátott területekért vívott harcokba. Ráadásul további 6 felet is tartalmaz a játék (igaz, csak nem játszható minősítésben), így a több mint 30 küldetés során az utolsó percig változhatnak az erőviszonyok, mondjuk egy sereg bandita képében. Mivel a program történelmi alapokon nyugszik, olyan híres személyeket is érinteni fog, mint Wyatt Earp vagy Butch Cassidy, de akár az apacs törzsfőnökkel, Geronimo-val is rendezhetünk skalpvadászatot.

PANZERS

Fejlesztő: Stormregion
Kiadó: CDV

Akit korábban a nyúlfik idegesítő rágcsálása és a disznóseregek mocskos röfögése tántorított el az egyik hazai fejlesztőgárda programjától, az alapötletét tekintve kissé gyermeklelkű S.W.I.N.E.-től, az örülhet, hiszen a Stormregion következő stratégiájában szakított a bohókás környezettel. A Panzers ízig-vérig egy II. világháborús alkotás a szokásos német, amerikai-angol és szovjet hadtestek bemutatásával, bár a klasszikustól némileg eltérő felépítéssel. Látóterünket ugyanis nem csak a terepviszonyok, hanem fülkörnyéki ingerek is befolyásolják, katonáink képesek meghallani a távolba vesző ellenséges járműveket, mi több, kellő tapasztalat birtokában az egység pontos típusát is meg tudják mondani. Ebből persze azonnal következik a szerepjátékszerű fejlődési rendszer, egységeink a csaták során tapasztalati pontokat gyűjtenek, sőt, a küldetések teljesítése esetén presztízspontokat nyerhetünk, amiket új egységek igénylésére használhatunk fel. Természetesen az egységek mozgatásáért felelős kódrengeteg is kifinomultabb lesz, „csendes” küldetések esetén (pl. hátbatámadáskor) végre nem kell minden egyes katonával törődnünk, a Lopakodó üzemmódban automatikusan fedezék mögé vonulnak, legyen az kisebb bokor, romos fal vagy szétlőtt roncs. Megmaradt egységeinket is átvihetjük a következő pályára, sőt, bizonyos küldetések során vissza is kell mennünk az előző pályára! Mivel a terep full 3D-ben pompázik, hatalmas robbanások, fényes lángcsóvák, valamint füst és por kíséretében az összes épület, illetve tereptárgy tudtára adhatjuk tűzerőnk nagyságát...

THE CULT

Fejlesztő: 3D People
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.cult.3dpeople.de

Noha a The Cult fantasy világában az istenek feledésbe merültek, mi mégis egy monostor szerzetesének alakját vesszük föl, aki egy nap arra ébred, ellopták a kolostor szent ereklyéjét, ami mellesleg egy többtagú együttes egy darabja. Felkerekedik hát, hogy visszaszerezze, s rájöjjön, miféle összeesküvés húzódik meg a háttérben e – szentírás szerint egymásba illesztve emberfeletti hatalommal bíró – tárgyakkal kapcsolatban. Az eddig nem túl fantáziadús szerepjáték kulcsínét tekintve az izometrikus nézőpontot ötvözi 3D-s objektumokkal, tartalom terén pedig a Baldur's Gate-re és a Diablo-ra hajaz, különösen karakterfejlesztés terén.

DARK AGE OF CAMELOT: SHROUDED ISLES

Fejlesztő: Mythic Entertainment
Kiadó: Wanadoo
Honlap: www.shroudedisles.com

Már javában készül a Mythic Entertainment fantasy témába burkolt online szerepjátékának, a Dark Age of Camelot-nak a kiegészítő lemeze. A Shrouded Isles az eredeti program 3 (Albion, Hibernia és Midgard) szigetéhez csatol egy-két egészségesebb földrészt (a sorrendet tartva Avalon, HyBrasil illetve Aegir), természetesen azok lakóival egyetemben. Így Albion lakói az inconnu fajjal bővülnek (alvilági istenséget félő földalatti népség), a hibernaiak a sylvanus fajt kapják (faszerű, bozontos levél-séróval rendelkező faj), míg a midgardiak a valkyn rég elfeledett nemzetségével gazdagodnak.

CHARR: THE GRIMM FATE

Fejlesztő: Waggaworld
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. május
Honlap: www.charrgrimmfate.com

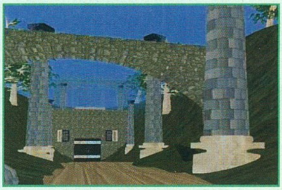
300 évvel ezelőtt Charr egy „tipikus" fantasy világ volt. Tündék, árnyelfek, orkok és emberek élték gondtalan mindennapjaikat. Ám a 4 faj a technológiai fejlődés során egyre inkább a tudományok felé fordult, feleslegessé téve istenüket és védelmezőjüket, Kurnar-t. Mielőtt azonban végleg otthagyta volna hitetlen népeit, megjövendölte a hódító Grimm-ek jövetelét. A másik dimenzió szülöttei meg is érkeztek annak rendje és módja szerint, romlásba döntve Charr eleddig békés világát. Kurnar azonban nem nézhette tétlenül, amint gyermekeit nyomorúságba taszítják, visszatér, hogy az ősi mágiát segítségül hívva lehetőséget teremtsen Charr lakóinak a visszavágásra. A klisével teli történet alapján kicsit jellegtelennek tűnő MMORPG megjelenése 2003 májusában várható.

BOUNDLESS ADVENTURE

Fejlesztő: Boundless Entertainment
Honlap: www.boundless-adventures.com

Az online szerepjátékok nagyjai, az EverQuest és a Dark Age of Camelot mellé hamarosan egy újabb trónkövetelő fog felsorakozni, ugyanis a Boundless Entertainment már javában munkálkodik hasonnevű MMORPG-jén.

A Boundless Adventure klasszikus fantasy világba kalauzolja a játékost, így kalandozásaink során a lassan már unalmas orkok, trollok, goblinok, sárkányok és egyéb fura kreatúrák hadaival kell megküzdenünk. Mivel a program még csak az alfa fázis korai stádiumában van, és a fejlesztők az interjúk során folyton a „még nem dőlt el véglegesen" frázist hajtogatják, további részletekbe nem tudunk bocsátkozni. A program fő erényét azért tudni lehet, bár ez sem újdonság, egy sehonnai Molyneux már kiötlötte egy bizonyos Fable (Project Ego) kapcsán. Karakterünk ugyanis fordulatokban gazdag kalandjai során nem csak képességeiben, hanem kinézetében is fejlődni fog (esetenként vissza is), magyarul a játékban könnyen előfordulhat, hogy hősünk napbarnította izmai virtuális évei múltán lagymatag inkötegként fognak megfáradt testén díszelegni, vagy hogy rasztás fürtjei ősz színezetű, gyatra, színházi parókának is beillő hajviseletbe csapnak át.



DEADLANDS

Fejlesztő: Headfirst Studios
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. május
Honlap: www.headfirst.co.uk/files/content_files/games/deadlands.htm

1863-ban irdatlan földrengés rázta meg Kaliforniát, porrá zúzva az épületeket, s maga alá temetve több ezer embert. Ám – a Deadlands szerint legalábbis – a földfelszín felé is került valami csudálatos: egy szuperanyag, a Ghost Rock, ami minden ismert üzemanyagnál jobban égett. A sejtelmes nevű anyagra azonnal rá is csaptak az emberek, s segítségével minden eddiginél fantasztikusabb gépezetek alkottak. A probléma csak az, hogy mindeközben idegen eredetű lények is elhalmozzák őket „szeretetükkel"... A történet eddig csipás szemmel is átlátható, a dolgok akkor kezdenek bonyolulttá válni, amikor rájövünk, hogy a háttérből egy bizonyos indián sötét őserő, Manitu irányítja a szálakat.

FORT COMMANDER

Fejlesztő: Zenith Studios
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.zenithstudios.com/engl.swf

Vitorlamesterek, figyelem! Biztosítva az utánpótlás Pirates-, Sea Dogs-, illetve Age of Sail-vonalon, hiszen a Zenith Studios már javában készíti Fort Commander névre hallgató, kisebb RPG-jegyekkel rendelkező stratégiáját! A programban egy 17. századi Karib-tengert uraló (jobban mondva uralni kívánó) parancsnok szerepében tetszeleghetünk, akinek a hadászaton kívül a hátorszag ügyes-bajos dolgairól (termelés, javak szétosztása, infrastruktúra, építkezés stb.) is gondoskodnia kell. A játék grafikus kiképzése a 2D-s és 3D-s látványvilág sajátos keveréke, nem a legszebb, de legalább minden gépen gyors...

WARDOG

Fejlesztő: Rebellion Software
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.rebellion.co.uk/games-wardog-index.html

A távoli jövőben járunk. Wardog „munkára éhes" zsoldosként tengeti mindennapjait, bár emlékezettörlése óta nem emlékszik semmire. Egyet tud csak, megbízója (inkább zsarnoka) küldetéseit teljesíteni kell, különben az agyába épített bomba felrobban... A kényszerűségből lojális Wardog-ot persze a lehető legveszélyesebb helyre küldi „főnöke", a mindent és mindenkit uralni akaró Birodalom szívébe. A parancsba adott hűség azonban sosem ér fel az igazival, Wardog tehát mindent elkövet, hogy kiszedethesse a miniatűr robbanószerkezetet a fejéből, megbosszulja az őt ért sérelmeket, s egyúttal felgöngyölítse a világméretű konspirációs szálakat. Mondanom sem kell, a történet kísértetiesen hasonlít az ifjú John Carpenter tökéletesen koreografált filmjére, a Menekülés New Yorkból-ra, remélhetőleg a játékmenet tekintetében fel tudnak mutatni a készítők némi kreativitást...

INDUSTRY GIANT II: ADD-ON

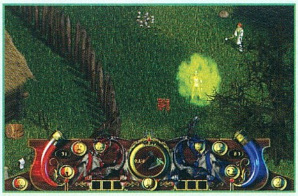
Fejlesztő: Jowood
Kiadó: Jowood
Honlap: www.industrygiant2.com

Noha csak nemrég, egészen pontosan júniusban vehettük le a boltok polcairól az Industry Giant 2-t, a Jowood már november környékén egy kiegészítővel óhajtja ezt megfejelni. A kifejező névvel rendelkező Add-on az eredeti játék 1900, illetve 1980 közötti időszakát bővíti úgy 40 évvel. Így 2020-ra további 56 iparág (kávéháztól a mobiltelefon-kereskedelemig), 5 új vonat, 3-3 teherautó, hajó illetve repülőgép és helikopter közreműködésével lendíthetjük fel üzletünket, 20 új küldetés és 30 hatalmas térkép közepette.

HEATH: THE UNCHOSEN PATH

Fejlesztő: Burut Software
Kiadó: GMX Media
Honlap: www.gmxmedia.net/heath

Jó és Rossz. Fény és Sötétség. Rend és Káosz. Jin és Jang. Ennyiféleképpen lehet elmondani a világ teremtése óta dúló örök párharcot, és körülbelül ennyire unalmas végighallgatni a Heath: The Unchosen Path című szerepjáték „ismeretlen ismerős"-szerű történetét. A Goldenpeaks névre hallgató Heath: TUP világát ugyanis már több ezer éve gonosz varázslók és ördögi hordák uralják, csak egyetlenegy reménysége maradt a térség lakóinak, a nagy Hős, azaz mi. Feladatunk tehát rettenthetetlen vitézként felvenni a harcot a sötét elemekkel, s felszabadítni szeretett földünket – már ha jófiúként szeretnénk kivégezni a játékot. Merthogy a történet során mi is bármikor átállhatunk a rossz oldalra, csak bennünk megbúvó sötét erőknek kell engednünk...



SPHERE

Fejlesztő: Nikita
Kiadó: Még nincs

A Sphere egy középkorban játszódó MMORPG-t (masszívan multiplayer online szerepjátékot) takar, történetileg erősen emlékeztet a single player-re szánt – és interaktív játékmenetből kitűnően vizsgázott – Gothicra. Egy már-már földöntúli hatalommal bíró mágus hatalmas hibát követett el egy varázslata során, egy, a múlt ködébe vesző „Világteremtő" varázslatot mormolt el pontatlanul, s több ezer társával együtt saját maga kreálta gömb alakú világának (Sphere) csapdájába esett.

THE WESTERNER

Fejlesztő: Revistronic
Kiadó: Revistronic
Megjelenés: 2003 II. negyedév
Honlap: www.revistronic.com

6 évvel ezelőtt, úgy 1996 tájékán robbant be a köztudatba a 3 Skulls of the Toltecs című kalandjáték. Noha a program humoros és a rejtvények terén néhol kellően abszurd, mondhatni szertelen volt a maga nemében, olyan világsikert mégsem könyvelhetett el, mint mondjuk a Monkey Island 3. Itthon talán csak azért maradt meg jobban az emberek fejében, mert az Ecobit jóvoltából teljes egészében lefordították magyarra, így az idegen nyelvtől ódzkodók is bátran nekieshettek. Nos, a Revistronic-nak köszönhetően a The Westerner-ben újfent az első részből ismert esetlen Fenimore Fillmore bőrébe bújhatunk. Vadnyugati kalandjaink egy bizonyos egy farmon kezdődnek, ahol a tulajtól, Joe Banister-től azt követeli 4 bandita, hogy hagyja el saját birtokát. Fillmore már éppen menekülésre fogná a dolgot, amikor egy kaktusz megsérti ülepét, hatalmas jajdulásra, s ugrásra kényszerítve az így őt felfedező banditák előtt.
A szerencsétlen Fillmore-t látva azonnal vad hahotázásba kezdenek, vesztükre. Hősünk 4 célzott lövéssel (egyiket karon találja, másiknak a kalapját „szúrja ki", harmadiknak szivarját pedzegeti, míg negyediknek a revolverét lövi ki a kezéből) megfutamítja őket, ezzel kész konfliktushelyzetet teremtve nekünk.

SÖLDNER: SECRET WARS

Fejlesztő: Wings Simulation
Kiadó: JoWooD
Honlap: www.secretwars.net

2010-re az olyan nagyhatalmak, mint az USA vagy Oroszország végleg megunják a „Föld védelmezői" címszerepet, s felhagynak a nagy katonai akciók indításával. Inkább kisebb, titkos egységekre összpontosítanak, amely harcmodor ellen azonban a kisebb, bizonyítékaik szerint terrorizmusba fulladt országok is képesek felvenni a harcot saját különlegesen kiképzett kommandósaikkal. Egy ilyen elit alakulat parancsnokának bőrébe bújva kell egységeinket dirigálnunk, a legújabb high-tech eszközök, könnyű páncélosok illetve helikopterek birtokában. A program különlegessége, hogy a missziókat nem előre megírt forgatókönyv alapján kell végigvinnünk, saját döntéseink kihatással lesznek ellenfeleinkre, akik szintén az adott helyzetnek megfelelően reagálnak küldetésről küldetésre.

ADAM BLASTER: ATOMIC ENFORCER

Fejlesztő: Creative Capers
Kiadó: Pan Interactive
Megjelenés: Még nincs
Honlap: www.adamblaster.com

Találóbb névre nem is lelhettek volna a Creative Capers (Kreatív Kópék) fejlesztői, hiszen a készülő játékuk történetéül szolgáló cselekményt csak huncut csínytevők képesek kitalálni. Az Adam Blaster: Atomic Enforcer-ben ugyanis egy galaktikus börtönkolónia cellájában senyvedőt, Adam Blaster-t alakítjuk, aki mellesleg maga is az őt őrzők soraiba tartozik (igaz, a bűnös galaxis más részén teljesített eddig szolgálatot). Erre a börtöntelepre véletlenül került (hivatalosan így hívják az összeeskövést), s a bosszú mellett már csak a szabadulás reménye élteti. Feladatunk tehát a strázsáló őröket semlegesíteni, alkalmasint a többi foglyot kiszabadítani (némi segítség fejében persze), s elérni űrhajónkat, hogy a főhadiszálláson tisztázhassuk magunkat – mindezt 36 pályán keresztül és 40 különböző idegen faj bájos asszisztálása közepette.

KRAZY KRANK TANK (CORE)

Fejlesztő: UDS
Kiadó: CDV

...Manhattan lakossága félelem szülte közönyös tekintettel szemlélte, amint egy űrhajó New York sajátos Rózsadombjában landol. A néma rettegés érthető volt, különösen miután az idegenek kiszállva a csillagközi járműből mint valami elfuserált scifi szereplők brutalitásuknak hangot adva kifejezték hódító törekvésüket. A hatóság tehetetlen volt, a katonaság megérkezéséig pedig csak egyetlenegy tudós tudott úrrá lenni a helyzeten. Különleges találmánya, a Core (amely mindenkori „vezetőjéhez" idomul beszálláskor) segítségével 4 önjelölt hős vette fel a harcot: Pixie, Square, Madboy és Rex. A gépnek köszönhetően mindegyikük saját képességekkel rendelkezik (illetve alapképességeiket javította fel a csodamasina), Pixie például mászni tud, Madboy ütni, Rex kutya lévén pedig kiszagolja az ellenséget, hogy Square mérgező anyagot lövellhessen az arcába.

LIONHEART

Fejlesztő: Reflexive & Black Isle
Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2003. március
Honlap: http://lionheart.blackisle.com

Minden megváltozott. A XVI. század alkonyán Oroszlánszívű Richárd már csak a múlt egy gyűlölt alakjaként sejlik fel az emberekben. Pedig Robin Hood legendájának köszönhetően jóravaló királyként is emlékezhetnének rá, ha a 12. század végén önös érdekei következtében nem erőszakolta volna meg a valóság szövedékét. Az általa javasolt mágikus beavatkozásnak köszönhetően azonban idegen, általunk ismert dimenziókon túli szerzetek lepték el a Földet – felborítva ezzel az események menetét. A XVI. században a haladó szellemiségű reneszánsz forrása helyett így a sötét korszak mocsarában tocsognak a reményvesztett lábak.
Egy ilyen történetet természetesen egy szerepjátékba érdemes leginkább költeni, kiváltképp, ha hozzávesszük, hogy a Lionheart készítői egyúttal a Fallout, Baldur's Gate és az Icewind Dale fejlesztőinek is vallhatják magukat, igaz, csak részben, mivel a játék alapötlete a többek közt Star Trek: Away Team-et jegyző Reflexive csapat lelkén szárad.

HANNIBAL

Fejlesztő: Arxel Tribe
Kiadó: Mindscape
Megjelenés: 2003. március

Már csak egy bő fél évet kell kibírniuk a horrorra éhező pszichopata-jelölteknek, hiszen március közepén lépi át a boltok küszöbét a Hannibal című film alapján készült hasonnevű first person shooter. A játékban Clarice Starling FBI ügynöknő alakját kell felvennünk (pfúj, ezt a férfisoviniszta szövegt!), hogy a börtönből megszökött Hannibal Lechter nyomába eredhessünk. A képi világért a Monolith – a No One Lives Forever 2-ben debütáló – Jupiter engine-je felelős, az igazi félelem érzésének átéléséről pedig a már eredendően gusztusos háttértörténet fog gondoskodni...

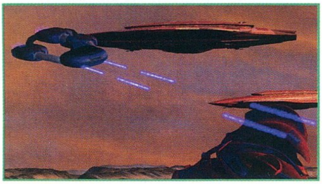
FACE OF MANKIND

Fejlesztő: Duplex Systems
Kiadó:Még nincs
Honlap: www.faceofmankind.com

Így látatlanban is, de becsüljük meg a Duplex System fejlesztőit, hiszen mint készülő MMORPG-jük neve is jelzi, az emberiség igazi arcát óhajtják megmutatni. Ezen értékelendő terv megtestesülését a 24. század – természetesen fiktív – világának megteremtésében látják, hiszen a Windows 95 óta mi más is tükrözné jobban lelkünk mélyén fortyogó indulatainkat, mint az elkorcsosult jövő...
Kalandjaink során több mint 10 érdekcsoport egyikéhez csatlakozhatunk: jelentkezhetünk zsoldos katonának a szabadságot védelmező FDC-nél (Freedom Defence Corps), felügyelőként a törvénytisztelő LED-nél (Law Enforcement Department), vagy beléphetünk egy klánba, s a háttérből irányíthatjuk a szálakat – de egyszerű kereskedőként, bányászként is tengethetjük szánalmas életünket.

ARCTURUS

Fejlesztő: BlueInca
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.blueinca.co.uk/home.htm



Ha a „futurisztikus", „idegen fajok" és RTS szavak összecsengenek egy játék sajtóanyagában, szinte azonmód mindenki egy grandiózus projektre, kidolgozott háttérre, és legfőképpen több száz (pesszimistábbak több 10) bolygóra következtetnek. Ezzel szemben az Arcturus fiktív világa „csak" egy – az Arcturus csillag körül keringő – idegen bolygóra korlátozódik, ahol mindössze két faj boldogítja egymást. További kedvezőtlen benyomást kelt, hogy csupán az egyik fél vezetőjének szerepében tetszeleghetünk. Mindezért kárpótol azonban a képi világ (valóban lekerekített formák, élethű robbanások, tájleírásként ható terepformálás), ami különösen azért fontos, mert amolyan Battlezone-szerűen bármelyik járgányunkba beszállhatunk, hogy a csatatérről dirigálhassuk alakulatainkat.

POSTAL 2

Fejlesztő: Running with Scissors
Kiadó: Még nincs
Honlap: gopostal.com/index.htm

Akit már az Activision sajátos böllérjátéka, a Soldier of Fortune láttán erős hányinger kerülgetett, az azonnal rohanjon a patikába egy levél Dedalonért, mivel Arizónában készül egy lehetőleg még vérbőbb first person shooter, méghozzá az Unreal Warfare engine segítségével. A már nevében is pszichopata hajlamot idéző Running With Scissors fejlesztői örökbecsű görcsoldójukat, a Postal-t kívánják folytatni, s mivel számtalan vád érte programjukat valamirevaló történet hiányának kapcsán, eldöntötték, márpedig ennek kidolgozott háttérsztorija lesz.
Egy egyszerű kis átlagember felkel reggel az ágyából, kimegy a hűtőhöz, hogy megihassa tápláló tejcikéjét, de mivel elfogyott, lemegy a boltba, ahol a hosszú sor következtében, illetve türelmetlenségének hangot adva vad lövöldözésbe kezd... Mindennek ellenére Vince Desi, a játék fődizájnere szerint nem maga az öldöklés primitív cselekedete áll majd a középpontban, sokkal inkább az életükért könyörgő civilek (pl. az Amerikában erőszakos játékok ellen felszólaló Gary Coleman szenátor) szánalmas vergődései...

GALACTIC CIVILIZATIONS

Fejlesztő: Strategy First
Kiadó: Stardock Systems
Honlap: www.galciv.com

Manapság eléggé ritkán kerülünk kapcsolatba körökre osztott stratégiával, s megjelenési idejét elnézve („majd") a Galactic Civilizations sem fog ezen egyhamar változtatni. No de ha a polcokra kerül, nem csak e kihalásra ítélt játékmenetben, hanem a 23. századi emberi civilizáció szükségállapotának gyönyörűségeiben is tobzódhatunk. Ekkorra leszármazottaink ugyanis kezdenek kifogyni a Föld nyersanyagtartalékaiból (érdekes, ezt mostanában mintha 50 évre mondanák naiv tudósaink), s a fejlett űrtechnikának köszönhetően végtelen gyarmatosításba fognak. Az eddig béke érdekében megbúvó idegen fajok (szám szerint 5) azonban ezt nem nézik jó szemmel, bár ügyes diplomáciai, illetve gazdasági manőverekkel még így is könnyedén kijátszhatóak.

DRAGONFARM

Fejlesztő: Soft Enterprises
Kiadó: Még nincs

Dragonfarm. Nem, ez nem a Soft Enterprises sajátos valóságshowja, ez annál sokkalta eredetibb. Lévén az emberi hülyeség alapvetően eredeti... A Dragonfarm ugyanis tökéletesen ötvözi a Tamagotchi-t a Pokémon-szerű lélekromboló (megrögzött kapitalisták szerint inkább életre nevelő) játékmenettel. Feladatunk egy fantasy miliőben rekedt farmon felnevelni egy-egy sárkányt, hogy aztán különleges képességeiket trenírozva összeeresszük a szomszédos birtokok sárkányaival. Ha az alapötlet nem is eget rengető (bár az ORTT biztos rászállna), a grafika kárpótolja az egyszeri játékost, bump-mappelt textúrakezelés és egyéb furmányos grafikai megoldások foglalják keretbe a fentebb említett hitvány elképzelést.

GLOBAL POWER

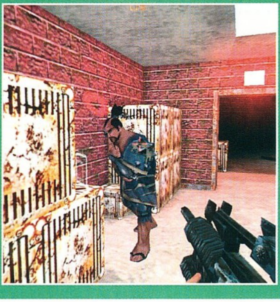
Fejlesztő: GolemLabs
Kiadó:GMX Media
Honlap: www.gmxmedia.net/gp

A GolemLabs programja nem a kiadókörökben hallgatólagosan elfogadott klasszikus stratégiai elvet követi, annál sokkalta valószerűbb. Egy vérbeli katonai és politikai szimulátor 140 ország „részvételével", amelyek egyikét vezetve kell lavíroznunk a környező, illetve nagy befolyással bíró országok gazdasági ügyeskedései, esetenként hadműveletei között. Az életszagú játékmenetért az EHE (Evolutive Human Emulator) nevezetű kódrengeteg felelős, a többi nemzet vezetői a valóságnak megfelelően viseltetnek egymás iránt, megállapodnak, kereskednek, olykor pörlekednek, mi több, tanulnak (egymástól is, de taktikai húzásainkat is megpróbálják kiismerni), s lehetőség szerint összefognak, kellő indok birtokában (pl. nyersanyaglelőhely) akár ellenünk is.

REALITY DEATHMATCH

Fejlesztő: Soft Enterprises
Kiadó: JoWooD
Honlap: Még nincs

A Soft Enterprises first person shooter-e, a Reality Deathmatch leginkább a Schwarzenegger fémjelezte Menekülő ember című filmre hajaz, itt is egy szórakoztató műsor keretein belül kell túlélnünk a ránk vadászó többi versenyzőt. Ebből a szempontból kicsit hasonlít a Devil Inside-ra, a stúdióban lévő közönség minden egyes cselekedetünkre reagál, sőt a szimpla bekiabálások mellett olykor a műsorvezető találó kommentárjai is színesítik a harcot. Mindez 12 aréna, 13 fajta ellenfél, 10 különböző fegyver és az ígéretek szerint anti-campelő A.I. közepette.



SHAMAN

Fejlesztő: Boston Animation
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.bostonanimation.com/shaman/index.php

A Shaman Észak-Amerika őslakosságának különös világát célozza meg annak minden harci szokásával, „nyugati" életszemléletével és főleg spirituális vonatkozásával együtt. A programban egy indián harcos szerepébe bújhatunk, akinek ikertestvére – sámánnövendék lévén – alászáll az alvilágba, hogy megfékezze a be-betörő túlvilági sötét erőket. Ám zsenge korának köszönhetően elveszett az árnyékvilágban, így a mi feladatunk lesz a helyére lépni, s mellesleg megmenteni felelőtlen öcsénket. Természetesen a játékban fellelhető helyszínek nem csak nem csak a túlvilágra szorítkoznak, a való világban (hopp, egy rejtett reklám!) is kószálhatunk (Antilop vagy a Bryce kanyon, illetve a mai Yellowstone park területe).

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Fejlesztő: Ubi Soft **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2002. november 29.

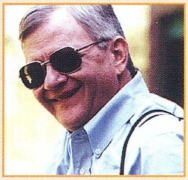
Hideo Kojima valószínűleg eldünnyögött néhány „a szentségit, ez koppintás" tartalmú káromkodást, amikor a Splinter Cell első információhullámai elérték Japán partjait, de különösebben nem kell aggódnia, mert a Konami nehéztüzérsége, a Metal Gear Solid holtbiztos alapokon áll – az egyik pillért úgy hívják: hangulat, a másik pedig a töméntelen videó nyújtotta filmes összhatás. A Ubi Soft ütőkártyái ezzel szemben a „Tom Clancy" név mögött álló antiterrorista minőségbillog, és az Xbox-ot, PC-t egyaránt kedvelő „epikus" engine, az Unreal. Ha hihetünk az idei ECTS „Best"-osztó kritikusainak – márpedig az újságírók osztották rá a Legjobb játék titulust – akkor a Splinter Cell halálos kombináció lesz: búcsút intve a Rainbow 6 és a Ghost Recon csapattámogatásának, egyetlen sötétben lopakodó harcos lép át a kódok kapuján, és védelmezi a demokráciát. Külső kameranézetben, amolyan „Larás" nyomulásban lesz osztályrészünk, fény és árnyék egy ilyen helyen, mint tudjuk, kéz a kézben jár, erre alapul a fejlesztők első leckéje, miszerint kushadva él az ember tovább.

Az új hős fabrikálásában Clancy bátyó egyéb elfoglaltságok miatt – a The Sum of All Fears-ből befolyt milliókat számolgatja – most csupán a hunyó szerepét tölti be, az ő gondos szemei pusztán legelésznek a sorok között, a sztori írója valami elvetemült kutatófajta, aki állítólag személyesen kereste fel az amerikai Nemzetvédelmi Hivatal ügynökeit, hogy miként is működik a világban a nagybetűs lehallgatás. Az információs hadviselésről szerzett benyomásokból kibontakozó történet kerüli a köznapibb szemléletben gyökeret vert hálóra csatlakozó terminállal és a mikrohullámú technológiával dolgozó „zsenigyerek" képét, a francia fejlesztők az információszerzés verbális módszerei mellett döntöttek, az ő ügynöküktől nem áll messze a behatolás, titkos anyagok után széfekben való vizslatás, humán „adathordozók" likvidálása vagy a fogolyszöktetés.
Olyan biztonsági rendszerek, mint a retina-scan, az ujjlenyomat-ellenőrzés, kódokkal vagy más módon zárva tartott ajtók nem állhatják útját a cselekménynek, amely szerint az NSA szupertitkos Third Echelon részlege 2004. október 11-én két CIA ügynök eltűnését regisztrálja Grúziában. Egy új terrorista-fenyegetés felbukkanásával számolva rögtön aktivizálják Sam Fisher állami gyilkológépet (a lelőtt rosszfiúk után áfa-visszatérítés jár ☺), akinek a tevékenysége némileg az erkölcs és a törvényesség határán mozog, tehát ha lelövik vagy elfogják, az Államokból együtt érző sorok helyett a „mi nem ismerjük a palit" telegram zakatol át. A tetthely Oroszország és Grúzia, valamint az USA-ban a CIA főhadiszállása és Myanmar lesz.

Sam eszes fiú, és hál' Istennek ifjúkorában a tengerészgyalogságnál erősen atletizált, kiválóan ugrik – nem okozhat gondot néhány méternyi távolság, lopakodásban sincs párja, végszükségben remekül fut, vagy ultracsendesen jár, ha kell, köteleken mászkál, de bármilyen cső is megteszi, hogy a talajszint fölé húzza magát. A bonyolult, nyakatekert mutatványokat tartalmazó repertoárhoz motion-capture technológia helyett külön-külön rajzolgatták meg az animációkat, így, mint mondják, az extrém mozgás sokkal simább – hát ők tudják, de a bedrótozott emberek adta mozgáskultúrát eddig agyonistenítve kürtölte mindenki világgá. A hátteret adó Unreal Warfare-ról kár tépni a számat, beszéljenek csak a képek, ilyen árnyjátékot, szitáló fényeket úgysem lehet szavakba foglalni.

TOM CLANCY

A világ második leggazdagabb írója – rögtön Stephen King után. Teljes neve Thomas L. Clancy, és 1947. április 12-én látta meg a napvilágot. Azt hihetnénk, hogy ez az ember az anyatejjel szívta magába a katonai tudást, vagy legalább kiszuperált kommandósként vágja a témát ilyen keményen, de nem erről árulkodik a Baltimore-i Loyola College és a biztosítási ügynökként kezdődő pályafutás. Ám írói álmai valóra váltak, és megszületett első novellája, az 1984-ben publikált **Vadászat a Vörös Októberre**. A későbbi megfilmesítés – Alec Baldwin, Sean Conery – szintén nagy siker. A **Red Storm Rising** (Vörös Vihar) 1986-os megjelenésénél az a Larry Bond a szerzőtárs, akit jól ismerünk a tengeri hadviselés Harpoon-sorozatán keresztül. Az OP-center mini-sorozatnál Steve Pieczenikkel dolgozott együtt. Clancy műveinek egyébként állandóan visszatérő szereplője Jack Ryan CIA ügynök, akit Harrison Ford által megformálva láthatunk a **Férfias játékok** és az **Elnöki játszma** című filmekben. Legutóbb a **Rettegés Arénájá**ban már Ben Affleck vette át a szerepét – hiába, az ügynökre ráfért már a fiatalítás ☺.



Az ellenfelek és a fegyverek arányszáma adhatna okot egyedül a kétkedésre, de az ilyen stealth-es motívumoknál jobb is, ha a minőség, és nem a mennyiség dominál. Ennek tükrében a Five-7 névre hallgató hangtompítós pisztoly és az F2000 multifunkcionális karabély nálam már kimeríti a megfelelő arzenál fogalmát. Utóbbit állítható tüzelési ráta a gyors előrenyomuláshoz, vagy a beépített optikával mesterlövészpuskává avanzsáló tiszteletteljes távolságtartás jellemzi. A cső alatt fityegő gránátvető még ennél is többet tehet értünk, füstgránátokkal álcázhatjuk a mozgást, elektromos töltete sokkolóként funkcionál, és apró tapadó kamerákkal üzemeltetve akár felderítőegységként sem utolsó. Natúr „tojásból" reguláris, repesz és világítógránát fűszerezheti felszerelésünk, továbbá egy falra szerelhető aknával viccelhetjük meg a folyton tébláboló őrszemélyzetet. Mint nálamnál bölcsebb emberek mondják, éleslátás a helyzet kulcsa, ezt a célt szolgálja a hősünk homlokára applikált éjjellátó-készülék és az infra-szemüveg.

A tárgyak, emberek hőjelét falon, függönyön, füstön keresztül élesen kirajzolva komoly taktikai előnyhöz juthatunk a harcban, de az előttünk letapizott kódra nyíló ajtók terminálján is ott virít majd az árulkodó hő-lenyomat (jobb esetben csak 424474 variáció marad ☺)... A kellemetlen meglepetések elkerülése végett száloptikás kamerát vezethetünk át az ajtók résein, az ilyenkor valószínűsíthető látvány, hogy az AI éppen „hétköznapi" életét éli, az őrök beszélgetnek, lazák és oldottak, de elég egyetlen hangos mozdulat, s a környék nyugalma már a múlté, nyomunkba ered az egész banda. A kommandós alapokra váltó mesterséges intelligencia tűzharc esetén nem megy bele 1v1-es lerohanásokba, a katonák fedezék felé mozdulnak, erősítésért kiabálnak, és összehangolt akcióval próbálnak kifüstölni. Ezt elkerülendő Sam véghezvihet olyan taktikai megoldásokat, mint hogy szétporlasztva a tűzoltó készülék tartalmát mesterséges ködfüggönybe burkolózhat, aztán infrára átállva máris jöhet a móka. Ha a cseppfolyós anyagok természetében rejlő kémiai hatást szeretnénk kihasználni, ám legyen, durrants bele a vizestartályba, várd meg, míg szétfolyik, adj hozzá némi elektromosságot (gránátvető sokkolója), és komplett zsírégető programot húzhatsz az őrök talpa alá, ugyanez olajjal töltött hordók esetében „sima" lőszerrel fáklyás felvonulást eredményez.

A csendes besurranás kevesebb maceravál jár, de ehhez elengedhetetlen a jobb felső sarokba szánt stealth-meter jeleire való „ráborulás", mert ez – akár a Thief kristálya – tisztán megmutatja, hogy mennyire vagyunk „árnyaltak". A látás-láthatóság viszonya tovább fokozható, hisz a lámpások kapcsolgatása, netán szétlövöldözése sötétbe borítja az addig fényárban úszó sarkokat. A környezet további manipulálását eldobható elemek – kólásüvegek, lámpák, stb. – színesítik, erre az apró, általunk kiváltott zajra aztán építhetünk néhány megkerülős figurát.

Talán leszűrhető az irományból, hogy egy változatosan kijátszható játékot tálal hamarosan a Ubi Soft, kicsit a konzolos világ felé mozdulva – külső 3D, rengeteg speciális mozdulat, tömény kihívás – ennek megfelelően az Xbox változat fut először révbe, és azt követi majd a részletezhetőbb grafikával, az irányításban egérrel, billentyűzettel kivariált PC-s verzió. Tom Clancy, mint már említettem, ebben a munkában csupán felügyeleti szervként funkcionál, ellenőrzi a sztorit, a karakterek kidolgozottságát és a végső „áment" adja rá. Az MGS2-vel hasonlítgatni még korai lenne, de szerintem Snake és Sam jól megfér majd egymás mellett...

Tika

FEGYVEREK

FN Five-Seven

A belga félautomata kézifegyver a Sniper kapcsán bemutatott P-90-nel egyforma töltényt használ. A 2 grammos, hegyes végű, alumínium magos 5,7*28 mm-es lőszer 300 méterről a golyóálló mellényt gond nélkül átüti, 100 méter távolságból a CRISAT (kevlár-titánium) mellényt sem kíméli. 20-as tárral, kétféle modellben – standard és tactical – „árulják", de kizárólag csak kormányzati vagy rendfenntartó erők vásárolhatják.

FN F-2000

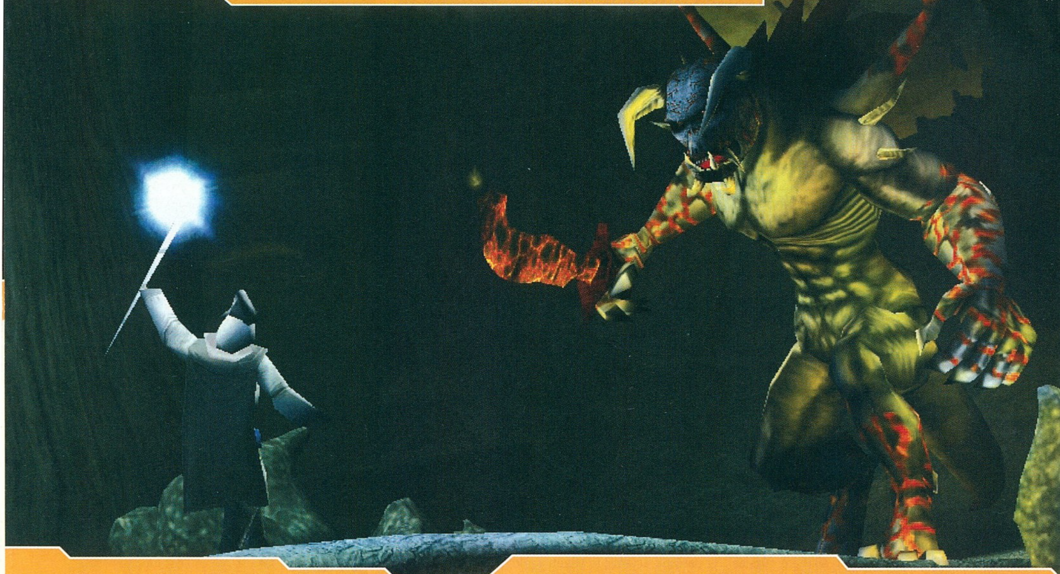
Brutális külsővel rendelkező moduláris fegyver, a tetején lévő sínre egy mozdulattal rögzíthető az optika – akár lézeres távmérővel szerelt célmeghatározó –, a cső alá pedig 40mm-es gránátvető vagy nem halálos modul (festék ill. könnygáz tartalmú lövedékek, elektromos töltés, továbbá lézeres célmegvilágító vagy flaslight) függeszthető. A súlya cirka 4,5 kg fullra szerelt változatban, ekkor az 5,56*45 mm-es szabvány NATO lőszerből harminc kuksol a tárban.

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demó [video]

LORD OF THE RINGS:
THE FELLOWSHIP OF THE RING

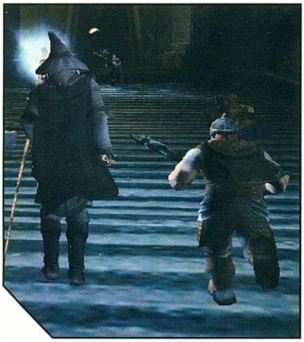
Fejlesztő: Kiadó: Megjelenés: 2002. ősz

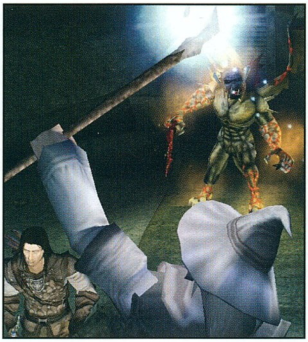


Egy gyűrű. Az Egy Gyűrű. Ez az egy olyan hatalmat biztosít viselőjének – de csak ha tud vele élni –, ami rabszolgasorba taszíthat mindenkit ezen a világon. Ezt a világot Középföldének hívják. Itt csatáznak egymással a jók és a rosszak; emberek, törpék, tündék, orkok, trollok és más effélék. Az elveszettnek hitt hatalom-gyűrűt végül egy félszerzet, egy hobbit találja meg, és nem is sejti, milyen kalandoknak néz ezzel elébe. A gyűrűt és vele a kalandokat jó érzékkel (és egy kis baráti ráhatással) lepasszolja unokaöccsének, aki sosem akart a világ megmentője lenni, és lám, mégis ő nyeri a veszélyes küldetést. Az ellenség a gyűrűt keresi, és folyton Frodó nyomában lohol. Hogy ne legyen a küzdelem nagyon egyoldalú, a gyűrűhordozó társakat kap az útjára: a Gyűrű szövetségét.

Az utóbbi időben aligha lehetne olyan embert találni, aki még ne hallott volna Tolkien eposzáról, a Gyűrűk uráról. Amióta vetítik a trilógia első részét a mozikban, a könyvesboltok folyamatosan töltik fel készleteiket a már nagyon sokadik kiadást megért könyvből. A szabadidőnk tartalmas eltöltését kihasználni hivatott valamennyi iparág azt lesi, hol tudna még egy kis hasznot kipréselni ebből a „nem-sokkal-ezelőttinek-hirtelen-sokszorosára-növekvő-népszerűségű" fantasy világból. Ez a kitűzőktől kezdve a játékfigurákon át az otthon nézhető filmekig szinte minden területet lefed. Természetesen a számítógépes játékgyártók sem akarnak kimaradni ebből a zsíros üzletből, ezért egymást taposva versengenek a megjátékosítási jogokért. Persze egy ekkora névnél nehéz kizárólagos privilégiumokat szerezni, ezért aztán egymás mellett – az idővel is versenyezve – jelennek meg az azonos témájú, de – megint csak az időtényező miatt – nem mindig magas minőségű játékok. A Vivendi Universal Games által kiadott Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring a kaland-akció kategóriában a konzolos verziót próbálja átültetni PC-re. Ennek sajnos a jelei is megmutatkoztak – bár remélhetőleg csak az általam tesztelt újságírói béta változatban.

A kezelés elég egyszerű, az egér plusz az irány-billentyűk a játék 90 %-ában elegendőek. Sajnos – egyelőre – benne maradtak a játékban a gamepad-es irányítógombok ikonjai egy-egy átvezető képnél, bár ez a játék szempontjából nem annyira zavaró, inkább csak bosszantó a tény, hogy megint csak egy gyatra átiratot kapunk.
A játékhoz nem a film (az eredetihez képest rövidített, átírt) forgatókönyvét vették alapul, hanem a könyv sokkal részletesebb cselekményfonalát követték, bár a kaland jelleg miatt itt a nem játékos





szereplőktől tudhatunk meg olyan dolgokat, amit a könyvben az elbeszélő mond el.

A beszélgetések ékes angolsággal hangzanak el, de aki bizonytalan abban, amit hall, bekapcsolhatja hozzá az ugyancsak angol nyelvű feliratot is. Az egérrel tudunk forogni (milyen meglepő), bal gombbal a közelharcot, jobb gombbal a nagyobb hatótávolságú fegyvereket vezéreljük (nem ballisztikus rakétát).

A játék során három karaktert irányíthatunk: a kezdetekben gyapjaslábú hobbitunkkal, Frodóval kell kalandoznunk, majd miután a kis csapatot elvezettük Bríbe, a nemes és büszke Aragorn bőrébe bújhatunk, aki kövek hajigálása helyett inkább a nyilát részesíti előnyben. Szürke Gandalfot Móriában vezérelhetjük, és vele már komolyabb támadó varázslatokat is tudunk használni.

A képi megvalósítás inkább egyszerű, mint szép, az aprólékos kidolgozás helyett néhány tucat tereptárgyat variál az igen primitíven összerakott helyszíneken. A vízfelületek elég laposra sikerültek, és még azok is csak valami statikus eget tükröznek. Ez manapság, a hullámzó, tájat visszatükröző tócsák korában – ki kell mondjam – elég ciki. Jó viszont (bár mostanság talán el is várható), hogy a legyőzött ellenségek ott maradnak a földön, nem tűnnek el később sem.

A szereplők nem másolják a moziváltozatot (értsd: abszolút máshogy néznek ki), ami azért szerintem nem túl jó, mert a filmben sikerült igen jól eltalálni a karaktereket. De hiába, ha a film-adaptáció jogait nem ők kapták...

Különbség még a konzolos változathoz képest – hangsúlyozom, ez még csak béta –, hogy míg PS2-n, illetve X-Boxon be lehet menni az épületekbe, addig a tesztelt változatnál ez Zsáklakra, a Pajkos Pónira és Elrond házára korlátozódott – ugyanis ezeken a helyeken játszódik a cselekmény –, a környező házakat csak kívülről szemlélhettem.

Valószínűleg hiba, de ha valamelyik szövetségesünk is velünk van, amikor harcra kerül a sor, maradjunk nyugodtan a háttérben, társunk ugyanis nem sérül az adok-kapokban (viszont előbb-utóbb legyűri a rosszakat), és így nekünk sem csökken az életerőnk.

Néha az ellenségek beragadtak, vagy eltűntek, és bár látótávolságon belül voltam, nem támadtak. Ez nagyon kellemes volt, amikor az Öregerdőben liliomot kellett gyűjteni Tomának, de amikor a továbbjutás feltétele volt – mint pl. a sírbuckákban –, hogy legyőzzem az ellent, akkor inkább a szitokgenerátor bekapcsolódásával járt, és az előző mentés visszatöltögetésével, amíg végre szembe nem találkoztam a gonosz manóval.

Az egy gyűrűt felhúzhatjuk ugyan, de sok értelme nincsen, mert a konzolos verzióhoz képest egy titkos helyet sem sikerült felfedezni általa, viszont egy idő után – ha gyorsan le nem húztam az ujjamról – a hatalmába kerített, ami szintén a játék visszatöltésében fejeződött be (meghalódtam).

Ami az előnye, az egyben a hátránya is: a játék hűen követi a könyv fejezeteit, de ezáltal lineárissá, és kissé unalmassá válik.

Aki eddig még nem rugaszkodott neki a könyvnek, az most még gyorsan pótolhatja, mert ez esetleg némi segítséget adhat néha a feladatok megoldásában, amikre én itt most helyhiány miatt nem térek ki.

Summa-summárum: remélem a kiadásig hátralévő időben a fejlesztők kicsit összekapják magukat, és kijavítják a nem kevés kisebb-nagyobb programhibát. Egy könyv hangulatát csak igen kevés programnak sikerült eddig összehoznia, és legnagyobb sajnálatomra a Gyűrű szövetsége sem tartozik ezek közé.

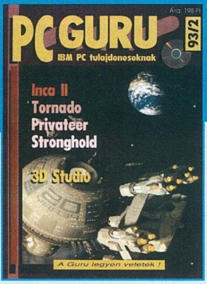
BeeGee

MÁGUSOK

A mágus a quenya "istar" (a sindában "ithron") szó fordítása, amelynek jelentése: egy "rend" tagja, amely a közhit szerint roppant tudást halmozott fel a Világ történetéről és természetéről. A fordítás (amely lehetne "bölcs" is, vagy bármely más ősi szó, mely tudást jelöl, s hasonlít a quenya istarra) nem túl szerencsés, mivel a Heren Istarion, azaz a "Mágusok Rendje" igencsak távol áll a későbbi legendák mágusaitól és varázslóitól. Az istarok szorosan a harmadkorhoz kötődtek, utána pedig elhagyták Középföldét, és soha senki nem jött rá, miféle ők, vagy honnan érkeztek - kivéve talán Elrondot, Círdant meg Galadrielt.

Az istarokhoz közel álló népek eleinte azt tartották, ők is emberek, csak hosszú és titkos tanulmányok útján mérhetetlen tudásra és jártasságra tettek szert. Amikor először tűntek fel Középföldén, a harmadkor 1000. esztendejét számlálták. Sokáig egyszerű gúnyában jártak, fürge öregemberek vagy utazók és vándorok képében, akik ismereteket gyűjtenek Középföldéről és annak lakóiról, ám hatalmuk és szándékaik mindvégig rejtve maradtak. Akkoriban az emberek igen ritkán láthatták őket, és alig törődtek velük. Ám amikor Szauron árnyéka ismét megnőtt és kezdett alakot ölteni, az istarok tevékenyek lettek; szembeszegültek a Homály terjedésével, s figyelmeztették a tündéket meg az embereket, hogy óvakodjanak a veszedelemtől. Ezután már szóbeszéd járt a nyomukban, tetteiket pedig sokáig emlegették. Arra is rájöttek az emberek, hogy az istarok nem halnak meg (legfeljebb az évek múltával egy kicsit öregebbnek tűnnek), mialatt az ő szüleik és gyermekeik sorra hullanak el. Így aztán félni kezdtek tőlük, még ha szerették is őket, s azt tartották róluk, hogy valójában tündék (akikkel valóban gyakran lehetett őket látni).

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo



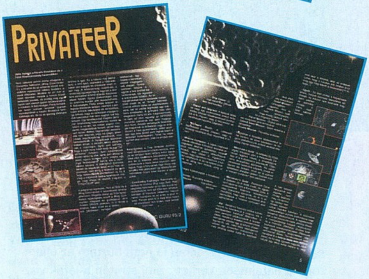
Mostani NosztalGURU-nkban ugrunk egy kicsit a tematikában, ezentúl a PC GURU régebbi számaira emlékszünk, méghozzá azok az emberek segítségével, akik akkoriban elkövették ezeket az írásokat.

ULTIMA VII - TFX/INFERNO

1993/02 PC Guru. Kezdetek. 8 hónap telt el az első papírújság kiadása óta. Közel 10 év múlt el azóta, de beleolvasva a régi cikkembe, örülök, hogy a mai cikkíróknak kicsit több idejük jut foglalkozni a játékokkal, mint akkor nekem - bokros szerkesztői teendők mellett (megjegyezném, hogy ekkoriban nekem kellett ezekre az oldalakra került játékteszt mellett, az oldal design-ját is elkészítenem) játéktesztet írni nem egyenlő azzal, amikor egy "külsős" otthon felrakja az asztalra a lábát, és azt mondja: "Lássuk" (azt hiszem, kapok még egy-két levelet a mai külsős cikkíróktól:)!

Érdekes gondolatokat ébresztett bennem a két régi cikkem - Ultima 7 mission disc és TFX/Inferno előzetes. Az Ultima 7 ugyebár az óriási USA fejlesztő, Origin terméke, míg a TFX/Inferno szimulátorok a DID (Digital Image Design) angol álomcsapattól származik (azért írom, hogy álomcsapat, mert a DID fantasztikus sebességű és élvezetes játékokat készített 1992 környékén, de innen gyorsuló ütemben zuhant a cég népszerűsége és ismertsége). Az Origin-t azóta bekebelezte az EA, Lord Brittish, aki mindig is az Ultima sorozat mozgatórugója és szellemi atyja volt, el lett távolítva a cégtől, az Ultimák-ról sem hallani mostanság sokat - az Ultima Online megjelenése óta szinte semmi érdemlegeset, s ez aggasztó. Lehet, hogy a 9. résszel vége a történetnek? A DID-et felvásárolta az ugyancsak angol Rage - már nem csillog a név a régi fényében. Érdekes, hogy 10 év mennyi változást hoz - és az is, hogy az utóbbi pár év mennyi változást hozott a játékpiacon. Manapság ritka dolog eredeti játékötlettel találkozni, s a változások sem mindig a játékosok kedve szerint történtek - reméljük az örökmozgó számítógépes világ kicsit megnyugszik - amiből a legtöbbet a játékosok profitálnak majd.

Masell



PRIVATEER

A Privateer számomra maga volt a megvalósult álom, hiszen két legnagyobb kedvencem, az Elite illetve a Wing Commander összegyúrásából született. Egy „csúcskategóriás" 386 DX40-es proci segítségével vadásztam a kalózokra és borzasztó boldog voltam, hogy akkoriban sikerült 4 megára „duzzasztanom" gépem memóriáját. A végigjátszást követően azonnal írtam a játékról egy cikket és a Csokiban odaadtam Bearnak. Ő elolvasta, hümmögött egy picit, aztán egy hónap múlva nyomtatva láttam viszont a gondolataimat. Fantasztikus érzés volt... az első cikkem a PC Guruban...

Del

WAR IN THE GULF

A War in the Gulf annakidején menő programnak számított, igaz, már akkor sem lehetett túl szépnek mondani a grafikáját, azonban a tankokra való lövöldözés varázsa nagyon is ott volt. Így aztán sokat nyomultam a programmal, de visszaolvasva az akkori cikkemet, mai szemmel is világos, hogy nem az év játékáról volt szó. Azonban a gyengébb programokra is szükség van a játékpiacon, ez az igazság nagyon is érvényes a mai rohanó piaci körülmények között.

Bear

TORNADO

Lassan egy évtizede annak, hogy forgószél söpört végig a 'PC-pilóták' monitorjain, magával ragadva (a kezdeti kudarcoktól sem félő) a repülés rajongóinak legjavát. A jelenség természetellenesen zöld volt, karnyújtásra hasított a felszín felett és iker turbináinak mennydörgése a mai napig kitörölhetetlen, kellemes emlékeket kelt életre annak ellenére, hogy olyan világban tarolt, amikor a híres 3D-s környezet még távoli álomnak, a 'vudu' pedig kizárólag haiti mágiának számított. Nem vitatom, mai szemmel nézve a primitív grafika minősítése csupán egy szánakozó mosoly lehet, de legyünk őszinték, a jó szimulátor egyetlen ismérve nem csak ez. A 3 szintű hadműveleti struktúra, a profi bevetés-tervező, de legfőképpen a 'script'-elt csatákat száműző, dinamikus kampány-rendszer mind-mind olyan értékek, melyeket sok esetben hiába keresünk napjaink fotórealisztikus sim-jeiben. Valószerűségét is jól eltalált egyensúly jellemezte, hiszen ellentétben napjaink már-már pilóta végzettséget feltételező alkotásaival, belátható idejű gyakorlást követően bárki megízlelhette az igazi Tornado bevetések, és a mindmáig egyedi JP233-as alkalmazásának máshoz nem hasonlító izgalmát...
Azokra pedig, akik nosztalgiázásra adták fejüket (akár bonusz gyanánt), még egy kimerítő összecsapás vár, az eredetileg DOS-os program futtatása - Windows alatt.

Sorell

CD GALAXIS

PC / X-BOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

HAEGEMONIA

TELJESEN MAGYAR NYELVEN

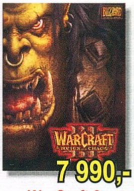
A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...

Alap kiadás
A játék teljesen magyar nyelvű kiadása
9 990,-

Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter
+ előrendelőknek póló (limitált db)
11 990,-

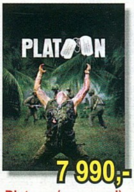
Csak nálunk:
+ Ajándék exkluzív nagyméretű poszter és kártyanaptár
valamint az előrendelőknek és az első vásárlóinknak:
+ INGYENES csomagküldés

Diablo 2 — Diablo 2 LOD



WarCraft 3

StarCraft + BroodWar



Platoon (magyarul)

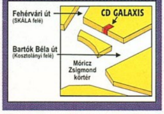
PC JÁTÉKOK:

Age of Empires Gold*	2 490
Age of Empires 2*	6 990
Age of Empires 2 Conq.*	4 990
Age of Empires 2 Gold*	9 990
Age of Empires Pack	14 990
Age of Mythology	Jön
Age of Wonders 2*	11 990
Airport Inc	1 990
Alice	3 990
Aliens vs Predator 1 Gld	1 990
Aliens vs Predator 2	9 990
Aliens vs P 2 Primal Hunt	7 990
Alpha Centauri	2 990
Anno 1602	3 990
Aquanox	7 990
Arcanum*	2 990
Armored Fist 3	1 990
Army Men RTS	7 990
Arx Fatalis*	10 990
Atlantis 2 (H)	3 990
Baldur's Gate 2	5 990
Baldur's Gate 2: ToB	5 990
Batman Vengeance	10 990
Battle Realms	3 990
Battlefield 1942	12 990
Battleship 2	2 990
Beach Life	9 990
Black & White	7 990
Black & White Creature I.	6 990
Blair Witch Project Vol.1	1 990
Blood Omen 2	6 990
Broken Sword 2	1 990
Bugdom	1 990
C&C Renegade	12 990
Caesar 3	1 990
Capitalism 2 (H)	4 990
Carrera Grand Prix	1 990
Championship Man. 3	1 990
Championship Man. 4*	9 990
Chessmaster 9000*	10 990
China: Forbidden City	1 990
Civ: Call To Power	1 990
Claw	1 990
Clive Barker's Undying	3 990
Close Combat 5	2 990
Colin McRae Rally	1 990
Colin McRae Rally 2*	4 990
Comanche 3	1 990
Comanche 4	3 990
Comanche vs Hokum	1 990
Combat Chess	1 990
Combat Flight Simulator*	2 490
Combat Flight Simulator 3*	Jön
Commandos	1 990
Conquest: Frontier Wars	3 990
Cossacks European Wars	7 990
Cossacks: Art of War	7 990
Cossacks: Back To War*	7 990
Crazy Taxi	7 990
Crimson Skies*	2 490
Cultures 2	10 990
Cutthroats	1 990
Daikatana	1 990
Dark Reign 2	1 990
Defender of the Crown	1 990
Delta Force	1 990
Delta Force 2	1 990
Delta Force Land Warrior	3 990
Delta F. Task Force Dag.	4 990
Delta F. Black Hawk D.*	Jön
Desperados	5 990
Deus Ex	4 990
Diablo	1 990
Diablo 2	4 990
Diablo 2: Lord of Destruc.	4 990
Diablo 2 + Lord of Destr.	7 990
Die Hard: Nakatomi Plaza	9 990
Disney: Atlantis	7 990
Disney: Magical Racing	4 990
Disney: Monsters, Inc.	7 990
Disney: Toy Story 2	4 990
Disney: Ultimate Ride	7 990
Divine Divinity*	9 990
Drakula (H)	6 990
Dungeon Siege	13 990
Earthworm Jim 3D	1 990
Emperor: Battle for Dune	7 990
Emperor: Rise of M. K.	9 990
Empire Earth (H)	5 990
Empire Earth küld. (H is)	Jön
Etherlords (H)	10 990
Europa Universalis (H)	3 990
Europa Universalis 2	7 990
EverQuest	2 990
EverQuest Gold Edition	9 990
Extreme Biker	1 990
F1 2002	12 990
F1 Champ. Season 2000	3 990
F1 Manager	3 990
F22 Lightning 3	1 990
FA PL Manager 2001	3 990
Fallout Tactics	4 490
FIFA 2000	3 990
FIFA 2003*	12 990
Fighting Force	1 990
Fighting Steel	2 990
Flanker 2.0	2 990
Flight Simulator 98*	2 490
Flight Simu. 2002 Pro	22 990
Flight Unlimited 2	1 990
Fly	1 990
Flying Corps Gold	1 990
Ford Racing 2001	1 990
Freedom Force	12 990
Frontline Attack	10 990
Gabriel Knight 3	1 990
Gangsters	1 990
Gangsters 2	3 990
Ghost Recon Gold	9 990
Global Operations	12 990
GP 500	2 990
Grand Prix 4	Jön
Grand Prix Legends	1 990
Grand Prix World	4 990
Grand Theft Auto	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Theft Auto 3	11 990
Grim Fandango	4 990
Ground Control Gold	2 990
Guild - Europa 1400*	10 990
Half-Life	2 990
Half-Life Generations 3	5 990
Half-Life Gunman*	2 990
Harry Potter	12 990
Harry Potter 2*	12 990
Heavy Metal FAKK 2	1 990
Heavy Gear 2	1 990
Heretic 2	1 990
Heroes of M & M 2	1 990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes of M & M 4 (H)	10 990
Heroes 4 Gathering (H is)	Jön
Hidden & Dangerous Dlx	1 990
Hitman 2	10 990
Homeworld	1 990
Hotel Giant	10 990
House Of the Dead	1 990
Hoyle Board Games 2002	5 990
Hoyle Card Games 2002	5 990
Hoyle Casino Games 2002	5 990
Hoyle Kids Games 2002	5 990
Icewind Dale	4 490
Icewind Dale 2*	10 990
I.G.I. 2*	11 990
IL-2 Sturmovik	10 990
Imperium Galactica 2 (H)	1 990
Indiana Jones & The I.M.	4 990
Industry Giant 2 (H)*	10 990
James Bond: Nightfire*	12 990
Kelták királya (H)*	6 990
Kiss Pinball	1 990
Knights & Merchants (H)	1 490
Kohan: Battles of A.	7 990
Largo Winch	10 990
Lego Football Mania	7 990
Lego Racers 2	6 990
Links LS*	2 490
Loco-Commotion	1 990
Lord of the Rings (Viv.)*	9 990
Luftwaffe Commander	2 990
Madden 2003	13 990
Mafia	11 990
Majesty	4 990
Mall Tycoon	1 990
Mat Hoffman's Pro BMX	1 990
MechCommander 2	6 990
MechWarrior 4	4 990
Medal Of Honor	12 990
Medal Of Honor Spearh.*	6 990
Medieval: Total War	11 990
Messiah	4 990
Midtown Madness*	2 490
Mig Alley	1 990
Might & Magic 6	1 990
Might & Magic 7	1 990
Might & Magic 9	7 990
Monaco Grand Prix 2	1 490
Monkey Island 3	4 990
Monopoly Tycoon	5 990
Morrowind	6 990
Mortal Kombat 4	1 990
Moto Racer 3	7 990
Motocross Madness 2	2 490
Myst	2 990
Myst 2: Riven	2 990
Myst Trilogy	9 990
Nagy Balhé (H)	5 990
NBA Live 2001	3 990
NBA Live 2003*	12 990
Need for Speed 3	2 990
Need for Speed 4	3 990
Need for Speed Hot P. 2*	12 990
Neverwinter Nights	Jön
New York Race	2 990
NHL 2001	3 990
NHL 2003*	12 990
No One Lives Forever	2 990
No One Lives Forever 2*	9 990
Odüsszeia (H)	1 990
Oni	1 990
Operation Fp: Resistance	5 990
Pandora's Box*	2 490
Pandora's Box (bővített)	4 990
Panzer General 3D A	2 990
Panzer General 3D SE	1 990
Pharaoh*	2 990
Pharaoh + Cleopatra	4 990
Pizza Connection 2	4 990
PQ SWAT 3 Elite	2 990
Pool of Radiance	3 990
Populous 3	2 990
Prince of Persia 3D	1 990
Prisoner of War	10 990
Pro Rally 2001	1 990
Project Eden	7 990
Quake 2	1 990
Quake 3 Gold	6 990
Racing Madness 2	6 990
Rage of Mages 2	1 990
Railroad Tycoon 2	1 990
Rally Trophy (H)	10 990
Red Alert	3 990
Red Alert 2*	3 990
RedGuard	1 990
Resident Evil 2	1 990
Rettegés Arénája	9 990
Return to Castle W. SE	6 990
Revenant	1 990
Risk 2	2 990
Rogue Spear*	1 990
Rogue Sp.: Black Thorn	3 990
Rollercoaster Tycoon 2	Jön
Rune	1 990
Saga (H)	2 990
Sakkmester (H)	4 990
Schizm (H) nov.1-től	3 990
Screamer 4x4 (H)	2 990
Sega Touring Cars	1 990
Sega Rally 2	1 990
Serious Sam	1 990
Serious Sam 2*	1 990
Settlers 4 (H)	2 990
Seven Kingdoms 2	1 490
Severance	4 990
Sheep	1 990
Shogun	3 990
Shogun: Mongol Invasion	6 990
Sim City 3000	3 990
Sim Golf	12 990
Sims Deluxe	12 990
Sims + Livin'It Up + Creator	
Sims	9 990
Sims Livin' It Up	6 990
Sims House Party	6 990
Sims Hot Date	6 990
Sims On Holiday	6 990
Sims Unleashed	6 990
Sin	1 990
Soldier of Fortune 2	10 990
Sonic 3D	1 990
Sonic Racer	1 990
Spec Ops	1 990
Spec Ops 2	1 990
Speed Busters	1 490
Spiderman: The Movie	12 990
Starcraft + Brood War	2 990
Starlancer*	2 490
Star Trek Action Pack*	6 990
Elite Force+kieg+Armada1+2	
Star Trek Armada*	1 990
Star Trek Away Team*	1 990
Star Trek Elite Force*	1 990
Star Wars: Force Comm.	4 990
SW: Galactic BattleGr.	9 990
SW: Jedi Knight 2	9 990
SW: Phantom Menace	4 990
SW: Rogue Squadron	4 990
SW: Starfighter	7 990
SW: X-Wing Alliance	4 990
Stronghold	1 990
Stronghold Crusader*	11 990
Sub Command	12 990
Sudden Strike	5 990
Sudden Strike 2	9 990
Supercars*	1 990
S.W.I.N.E. (H)	4 990
The Nations (H)	5 990
Theme Park Inc	3 990
Theocracy (H)	1 490
Thief	1 990
Thief 2	1 990
Thing	9 990
Throne of Darkness*	2 990
Tiberian Sun	3 990
Tiger Woods PGA 2003*	13 990
Tilmun (H)*	6 990
Tomb Raider	1 990
Tomb Raider 2	1 990
Tomb Raider 3	1 990
Tomb Raider 4	4 990
Tomb Raider Chronicles	4 990
Tomb R. Angel of Darkn.*	10 990
Tonic Trouble	1 490
Tony Hawk's Pro Skater 2	1 990
Total Club Manager 2003	12 990
TrainTown	1 990
Tribes 2	1 990
Tropico (H) nov.1-től	2 990
Unreal Tournament	2 990
Unreal Tournament 2003*	12 990
Vampire: The Masquarade*	1 990
Virtua Cop 2	1 990
Virtua Fighter 2	1 990
WarCraft 2 BattleNet	1 990
WarCraft 3	7 990
Warlords 3 Darklords R.	1 990
Warlords Battlecry	2 990
Warlords Battlecry 2	9 990
World War III (H)	5 990
Worms 2	1 990
Zeus	1 990
Zoo Tycoon	9 990
Zoo Tycoon: Dinosaur	6 990
Zoo Tycoon: Marine*	6 990

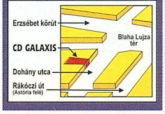
Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

A legtöbb termékből törzsvásárlóink részére további,
akár 5% árengedmény!
Részletek az üzleteinkben. Kiemelt akciós árú termékre (ahol a kedvezmény eleve meghaladja az 5 %-ot) további kedvezmény nem vonatkozik.

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13

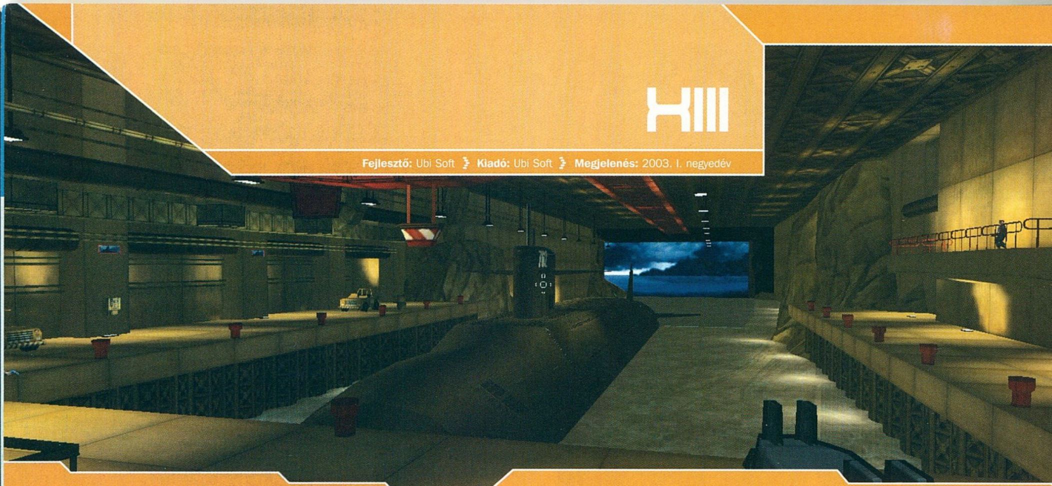


Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!
Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.
ÚJ! OLCSÓ!
Értéktől és súlytól függetlenül csak 990 Ft / csomag

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven

XIII

Fejlesztő: Ubi Soft › **Kiadó:** Ubi Soft › **Megjelenés:** 2003. I. negyedév



A repedések a szocialista világrend falán valamikor akkor kezdtek jelentkezni, amikor kis hazánkban hivatalosan megjelentek az első nyugati képregény-füzetek. Azóta jó sok minden történt, és ma már nem nagy merészség azt mondani, hogy az egyetemes kultúra részévé váltak ezek a színes könyvecskék, a jó és a gonosz örök, bibliai harcáról. Ám legtöbben a képregény hallatán az amerikai kiadványokra gondolnak, Superman-re, Batman-re és a többiekre. Kevesen tudják például, hogy a francia nyelvterületeken micsoda kultusza van ennek a műfajnak. Az egyik legnagyobb név a belga Jean Van Hamme, aki William Vance rajzolóval 1984-ben indította útjára a XIII nevű, azóta kultikussá vált képregény-sorozatot.

Mivel a képregény-feldolgozások mind a filmvásznon, mind megbitesítve mostanság szép sikereket aratnak, a francia illetőségű Ubi Soft úgy döntött, maga is beszáll az üzletbe. Kéznél volt a XIII, melynek ráadásul az az előnye is megvan, hogy egy másik népszerű területet is lefed: a kémsztorikét. A XIII ugyanis éppúgy egy nagyon különleges férfiú fedőneve, mint James Bond-é a 007. A kiadó idén márciusban jelentette be, hogy minden létező platformra elkészítik a népszerű sorozat feldolgozását, a forgatókönyv megírásában Van Hamme mester aktív közreműködésével.

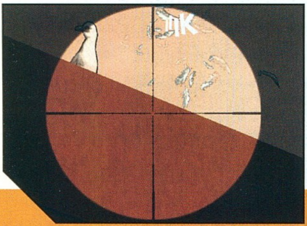
Persze erre a hírre még csak a világ azon része kapta volna fel a fejét, amelyik ismeri és szereti az említett kultsorozatot. A képernyő előtt raboskodó gémerek azonban arra gondolhattak volna, itt egy újabb FPS, mely leginkább talán a NOLF-ra, vagy valamelyik James Bond játékra hasonlít (ami persze nem baj, de akkor is...). Talán épp ezért döntött úgy a Ubi Soft, hogy valami újat kísérel meg, az újgenerációs Unreal motor támogatásával bedob egy ritkán használt, és elég különleges látványt kínáló technikát: a cel-shaded grafikát.

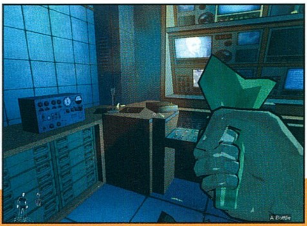
Ezt nagyon pongyolán hadd írjam le. Minden 3D-s modell háromszögekből épül fel. A háromszög sarka a vertex. A motor megkapja minden egyes vertex adatát: például a pozícióját, a színét, a textúráját, a megvilágítását, ebből állítja elő a kész modellt. A cel-shading lényege, hogy pár „apróságot" kikapcsolnak. Például nincs blending, azaz összemosás, ami a kellő világítással együtt a valósághű színvilágról és megjelenítésről gondoskodik, ezáltal a modell egyes részei elkülönülnek egymástól, és ha még a megvilágítást is lekapcsolják, és csak az egyszerű árnyékolásról gondoskodnak, máris képregényszerű hatást érhetnek el. Már csak egy dolog van hátra, az erős kontúrok megrajzolása, vagyis a „kihúzás" – nektek pedig az, hogy megnézzétek a mellékelt képeket, hogy értsétek, miről is beszélek.
Mindemellé még egy effektet kapunk, ez a csúnya nevű onomatopeia – ez a műfaj egyik alapeleme: ha egy teherautó felrobban, hallod a hatalmas robajt, és a képernyőn megjelenik egy nagy „BANG" felirat, az átvágott torkú őr lassan lecsúszó karaktere felett feltűnik az „ARRGHHH" kiírás, majd a halálhörgés lecsengésével együtt ez is szertefoszlik – remélem, elég plasztikus volt a leírásom.

Főszereplőnk tehát XIII, aki – lásd: Bourne-rejtély – amnéziából épülgetve megpróbálja rekonstruálni múltját; egyetlen kiindulópontja a kulcscsontjára tetovált ominózus római szám. A játék fontos elemét képezik épp ezért az ún. „flashback" részek, vagyis egy ismerős hang vagy zene hallatán, esetleg egy helyszín vagy arc láttán hirtelen beugrik valami fontos részlet, amit ráadásul a Max Payne álombeli labirintusához hasonlatosan mi magunk tudunk majd „körbejárni". (Ha igaz, ezek fekete-fehér betétek lesznek.)

Mivel a készítők is elmesélték, ezért talán nem poéngyilkosság a részemről: a szép lassan kibontakozó történet egy magas szintű összeesküvéshez vezet, és analógiát mutat a John F. Kennedy elleni merénylettel, de az Oliver Stone-féle JFK teóriáját boncolgatja, vagyis hogy az nem egy magányos gyilkos akciója volt, hanem egy üzletemberekből, maffiózókból és a hadsereg magas rangú tisztjeiből álló csoport műve.

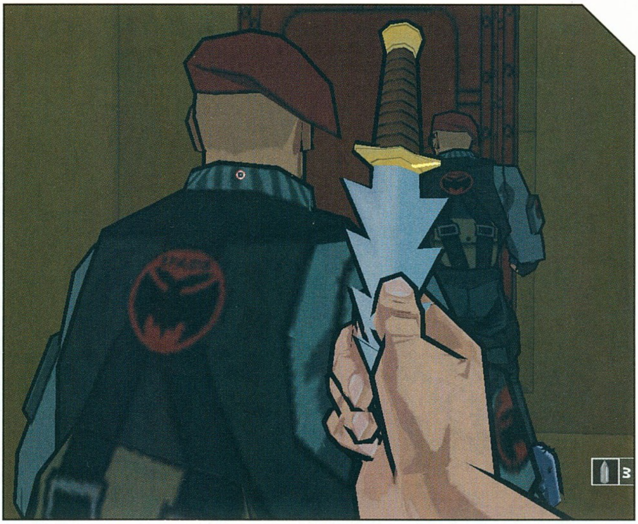
XIII természetesen a nyomozás során találkozik mindenféle figurákkal, (20 NPC-ről mesélnek a hírek), akik közül igazi csemegének ígérkezik a Nő, „név szerint" XVII, aki valamikor múltunk része volt, de hogy milyen értelemben, azt ki kell deríteni, egy igazi felfedezni való női lélek (és test! ☺), akiről

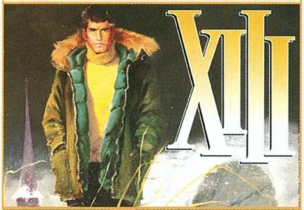




A HÁTTÉR

Jean Van Hamme 1939-ben született Brüszszelben. Mérnök-közgazdászként több multinacionális cégnek dolgozott, képregényíróként 1965-ben mutatkozott be. A francia nyelvterületeken hamar nagy hírnévre tett szert, és 1980-ban nemzetközileg is ismertté vált a Thorgal című sorozattal, melyet 14 nyelvre fordítottak le, és 20 országban forgalmaztak. A XIII első füzete 1984 novemberében jelent meg a Dargaud kiadónál, és 2002 márciusáig 15 rész készült el. Van Hamme-t 1992-ben a Belga Képregény Központ elnökévé választották.
A játék sztorija az első pár füzetet dolgozza fel, és minden bizonnyal a Ubi Soft el fogja készíteni a teljes sorozatot, mely jó pár fordulatot tartalmaz.





szülőatyjai annyit mondtak: „ő se nem barát, se nem ellenség – ő más...”

A fejlesztők egyik büszkesége az, amit „commando gameplay”, azaz kommandós játékmenet néven illetnek. Hősünk ugyanis, ahogy tisztul az agya, egyre-másra felfedez magában meglehetősen hátborzongató speciális képességeket, valamiféle különleges katonai kiképzés nyomait. Képes minden szituációt a maga javára fordítani, például szükség esetén bármilyen tárgyból – szék, polc, borosüveg – fegyvert „varázsolni”. (Emlékszik itt még valaki a Fighting Force nevű csodára? Na, ez valami hasonló, ami számomra már jól hangzik, mert az a stuff máig a kedvencem.) Aztán a genfi egyezmény felrúgásával ellenséges túszait maga elé ránthatja fedezékül – bal kezed a nyaka körül, a jobban valami egykezes fegyver, nagyon király! Vagy ahogy ezt láthattuk egy nemrég kiadott előzetesben: odaosonsz egy őr mögé, a jobb kezedben egy hajítókés, de te inkább átkulcsolod a ballal a nyakát, és egy határozott mozdulattal kitöröd azt – szép, elegáns, hangtalan módszer. És van XIII-nak még egy egész jópofa képessége is, amolyan Pókemberes „Hatodik Érzék” (tényleg így hívják, Sixth Sense, találhattak volna fantáziadúsabb nevet is neki), mely előre jelzi, ha rosszfiú van a közelben. Például: rombolsz előre, be akarsz nyitni egy ajtón, de az érzéked azt súgja, hogy a túloldalon egy fegyveres fickó ácsorog, jobb lenne keresni valami biztosan ölő szerszámot, de gyorsan. Máskor meg egy hegyomlásnyi gorillára azt, hogy nyugodtan átrohanhatsz előtte, nincs nála fegyver, csak a szúrós szeme (és szaga). Ez az érzék azonban nem mindig működik, és ha igen, akkor is csak pár másodpercre, és neked ez alatt döntened kell, hallgatsz-e az ösztöneidre...

A fegyverhasználat is érdekes a játékban. Bár lesznek lőfegyverek (M16, AK-47, Beretta, sniper rifle, páncélököl, és még sok barát a való világból), és lopakodós, hangtalan cimborák (pl. szigonypuska, távcsöves szerszámíj, dobókés), a fejlesztők megpróbálják a játékosokat a közelharcra késztetni, azaz a „pisztoly a kezemben, rohanok, lövök, mint állat, valahová majd elérek” helyett inkább a szituációból adódó gyors mozdulatoké lesz a főszerep. Az egyik készítő nyilatkozta: *„Egy fickó egy nagy fegyverrel nem hős, mert nem okosabb, mint a másik fickó még nagyobb fegyverrel a kezében. Az, aki egy szál késsel a kezében harcol, az a hős.”* Tetszenek a fiúk!
Ide tartozik még az is, hogy Van Hamme mester sztorijából néhány helyen kidobták a hosszú dialógusokat, és akció-orientált részekkel helyettesítették (egy pofon többet mond minden hegyibeszédnél, ahogy Makarenko mondaná...).

Amikor azt kérdezték a fejlesztőktől, mi lesz a különbség a konzolos (PS2, Xbox, GameCube) és a PC-s verzió között, azt válaszolták: a PC a multiplayer platform! Tetszett ezt hallani mindenkinek? Mi, boldog és büszke pécések tehát kapunk egy teljes értékű, 32 résztvevős többjátékos üzemmódot is, melyben a klasszikus DM és CtF módokon túl speciális csapatalapú lehetőségek is lesznek. Például ilyen a „Cover Me”, azaz „Fedezz engem” nevű nagyon jól hangzó móka, melyben csapattársunkat mesterlövész puskával kell fedeznünk (ez olyasmi lehet, mint a NOLF első küldetésében a diplomatára ácsingózó mesterlövészek levadászása, ami számomra a mai napig az ászok ásza), és említettek még egy másik módot is, mely a szóló játékmenetre hajaz, ez valami online FPS-szerű dolgot takar állítólag (lehet, hogy minden karaktert egy-egy netező arc fog megszemélyesíteni?).

Nem számoltam össze, hány smileyt szórtam el a szövegben (és mennyit töröltem, mert túl sok lett volna), de talán ez is jelzi, hogy engem igencsak felcsigázott a XIII. Igaz, hogy jó pár ismerős film, és egynéhány régebbi stuff elemeit lehet felfedezni benne – de ez nem baj, ha a végeredmény egységes és főleg jól játszható, hangulatos játék lesz. A grafikai hatás valóban újszerű, és kíváncsian várom, hogy a különféle stílusok, műfajok találkozásából végül is milyen gyermek születik. Hogy nem egy átlagos, az hót ziher...

]{redenc

CD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

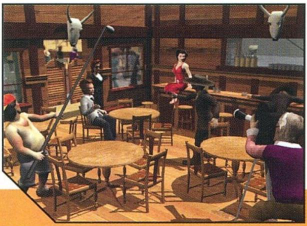
THE MOVIES

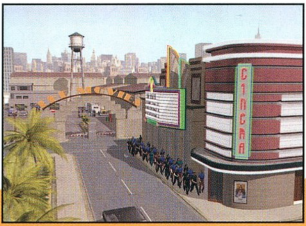
Fejlesztő: Lionhead ≫ Kiadó: Még nincs ≫ Megjelenés: 2004

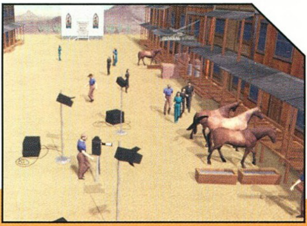
Egy-egy fejlesztői beszámolót olvasva szinte azonnal elfog az irigység: mennyi szellemes történet, baráti ugratás fűződik egy projekt befejezéséhez. De a fejlesztők élete nemcsak játék és mese! Hallottál már a gonoszról, a csúf, kopasz Peter Molyneuxról? Szegény Molyneux mindig melléfog (legalábbis a klóngyártásra berendezkedett kiadókat illetően), aztán persze diadalittasan morog. Játékai rendre eltérítik az arisztokratikus kiadók alá behódoló fejlesztőgárdák sablonszerű vonalvezetését, pedig csak egyet tesz: tartalmas, minden részletre kiterjedő programot alkot – igaz sokszor merész, szokatlan szemszögből.

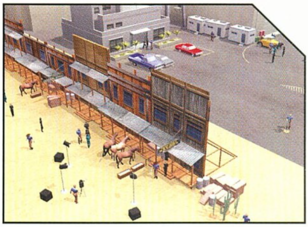
Új, vagy inkább régi-új? Körülbelül így van ez legújabb remekével, a The Movies-zal is, hiszen a Mester feladja egyetlen állandó alkotói eszközét (gy.k. isteni mivoltát), s egy ismeretlen kis filmstúdió igazgatójának mindennapjait tárja szemünk elé. Az idősebb – és még nem Alzheimer-kórral küszködő – játékosok gondolom azonnal felhördülnek, elvégre pár évvel ezelőtt már a köztudatba robbant egy hasonló alkotás, egy kivételes domborzati viszonyokkal rendelkező hölgyemény, Lula főszereplésével. Jóllehet, a játék első fejezetében Lula még csak nős férfiakkal hetyegett egy hotelszobában (ahelyett, hogy a sarkára állt volna), amit természetesen serényen lefényképeztünk, illetve lefilmeztük kompromittáló felvételek reményében, de kellő tőke birtokában azonnal továbbléphettünk a pornófilmek nedves világába.

Nos, a The Movies-ban erről szó sem lehet, tekintve, hogy a program kezdete egybeesik a filmgyártás hajnalával. A filmtekercsek hőskorában, az 1920-as években pedig még egy homályos bokautalás vagy színpadias csók is kész erkölcsi fertő volt, hát még egy izzadságszagtól nem mentes „akciófilm". Filmjeinket így mindenekelőtt az adott kor elvárásainak megfelelően kell a vászonra álmodnunk, s csak ezután kezdhetünk bele a tényleges munkába. Első lépésként el kell döntetnünk, milyen műfajban kívánunk jeleskedni, bár ez a némafilm korában főként a burleszkre fog korlátozódni (ami viszont könnyed eleganciával egyesíti magá-









ban a vígjáték, a romantikus- és az akciófilm elemeit). Ezt követően a stáb összeállításának nehéz művelete szakad a nyakunkba: nekünk kell gondoskodnunk a forgatókönyvíróról, a rendezőről, az operatőrről, a fővilágosítóról, az öltöztetőkről, sminkesekről, na és persze a drága jó színészekről.
Utóbbiak talán a legproblémásabbak: mint minden művész, nehezen viselik, ha valaki „fentről" dirigálja őket, s különleges kívánalmaikkal lépten-nyomon csak a forgatás ütemtervét borítják föl. Ezt megelőzendő érdemes erre egy külön embert felvenni (vagy erélyesebb rendezőt választani), amivel viszont már amúgy is szűkös költségvetésünket büntetjük... A hangosfilm megjelenésével azonban ördögi vigyorral az orcánkon rúghatjuk ki az elégedetlenkedő ripacsokat, hiszen míg eddig olyanokra volt szükség, akik hitelesen tudták előadni az emberiség mozgáskultúrájának változatos repertoárját, most inkább a verbális kommunikációban jártasabbaknak kedvez az idő (nem véletlenül nem szerepelt egynél több hangosfilmben Marilyn Monroe, hangjának csengése ugyanis inkább egy denevér ultrahangjának magasságával vetekedett). A zajos technológia felfedezése persze számtalan lehetőséggel gazdagította a filmipart, így már a fülrepesztő pisztolydörrenésekkel tarkított western műfaja is értelmet nyerhetett – a sejtetésre épülő horror és a dialógusokban gazdag thriller mellett.

Persze ha tökéletesen szeretnénk egy film hangulatát megragadni, nem elégedhetünk meg a – most jó értelemben – kétszínű technológiával (kiskorombam régi filmeket nézve, én kis naiv, valóban azt hittem, hogy régen fekete-fehér volt a világ), tovább kell lépnünk a színes filmek korába. Ekkorra már kicsit nehezebb lesz a dolgunk: a film mint üzletág hatalmassá dagadt, egyre nehezebb a nagy sztárokat megnyerni, csakis elsőrangú forgatókönyvekkel traktálhatjuk őket. A közönség is igényesebbé válik, érthetően új látványtechnikai megoldásokra vágyik. A költségvetés nagyobb részét így speciális effektusokkal, számítógépes animációkkal fogjuk terhelni, kiváltképp a digitális adatrögzítés korában. Mint tudjuk, a 20. század végére befejeződik ama nemes celluloidszalag pályafutása, George Lucas nyomán pedig begyűrűzik a digitális technológia. Tulajdonképpen ez a két korszak jelöli a nagy váltást a filmiparban. Míg eddig főleg a technikai feltételek megteremtése ütközött akadályba, a színes film megjelenésével sokkal inkább a megfelelő marketingeszköz megtalálása okoz majd nehézséget. Piackutatások tömegeivel kiválasztani a megfelelő korcsoportot, reklámfelületet, illetve reklámformát (újság, plakát, TV, mozi), majd különböző álhírekkel, botrányokkal, fogadások rendezésével felkelteni a közönség figyelmét, miközben (fizetett) kritikusok nyilatkoznak róla elismerően – mind-mind a mi feladatunk lesz.

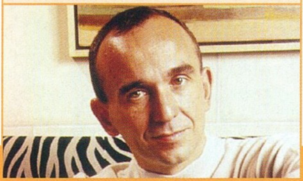
Vagy mégsem? Peter Molyneux okos ember, tudja ő is, több ezer játékosból biztosan lesz egy-kettő (ezer), aki nem óhajt a gazdasági oldallal bíbelődni, csak egy filmet akar összehozni, amit a webre kirakva, illetve e-mailben elküldve haverjainak mutogathat (merthogy erre is lehetőségünk nyílik). Ebből kifolyólag 2 módon játszhatunk a The Movies-zal: a fentebb taglalt menedzselős formában, és a csak forgatásra korlátozott The Sims-szerű játékmenet által. Előbbiben természetesen – piacgazdaság lévén – a versenytársainkkal is meg kell küzdenünk, csak így tudjuk kicsiny cégünket egy hatalmas média-nagyhatalommá dagasztani.
A minőségi filmgyártás mellett természetesen a riválís cég projektjének megfúrásával is elérhetjük ezt, de a győzelem legbiztosabb módja az, ha a fejlődés kulcsa a mi kezünkben van. A technológiai lépcsőket nem meghatározott időben adja fel a program, nekünk kell kifejlesztenünk, lehetőleg megelőzve a versenytársakat. Ez már csak azért is ajánlatos, mert így mi szabadalmaztatjuk, s ha a konkurencia is élni kíván az új technikával, folyamatosan tejelnie kell nekünk. Szerencsére attól sem kell félnünk, hogy a digitális korszakkal véget ér e lehetőség, mivel Molyneux-ék a közeljövőt is belecsempészték a programba, s idővel a mai modern filmszínházakat is felváltják a szagos mozik, majd a holografikus szórakoztató létesítmények.

Különc vagy zagyvalék? Kétségtelen, hogy a Mester The Movies című alkotásában ügyesen montírozta össze a klasszikus menedzselős játékokat a The Sims-szel, a kérdés már csak az, ez az „összemosás" Molyneuxhoz méltó művészi értékeket tud-e felvonultatni...

Puma

Peter Molyneux

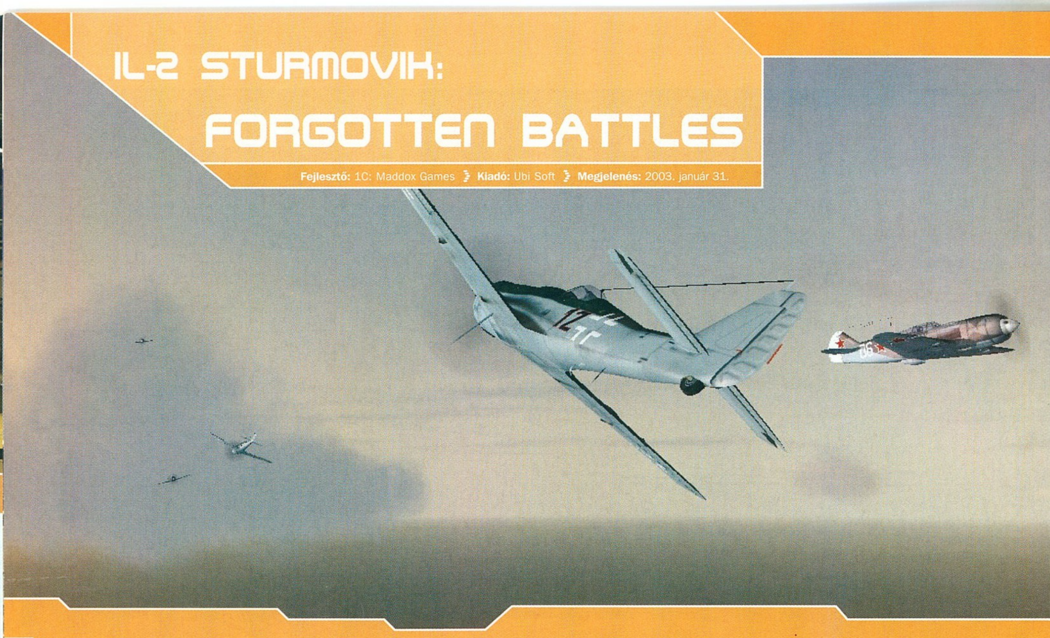
Igazából érthetetlen, mitől tartják olyan nagyra szerte a világon Peter Molyneuxt. Tulajdonképpen csak egy egyszerű őstermelő a számítógépes játékok vidékén, s csak olyan csekély figyelmet keltő játékokat izzadt ki magából saját cége, a Bullfrog égisze alatt, mint a Populous, illetve a folytatása, a Magic Carpet, a Syndicate, a Powermonger, a Theme Park, illetve a Dungeon Keeper. Ez utóbbi program megjelenését követően azonban otthagyta cégét, mivel nem bírta elviselni az Electronic Arts fontoskodó megjegyzéseit, illetve utasításait, s megalapította a Lionhead Studios-t. Innen már a fiatalabb korosztálynak is ismerős lehet az életútja, hiszen Black&White című stratégiája pár évvel ezelőtt szegezte a képernyők elé a játékosokat. Mostanában egy bizonyos Black&White 2-n szorgoskodik, X-Box fronton pedig Fable-jével (munkacíme: Project Ego) óhajt bemutatkozni.



CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

Fejlesztő: 1C: Maddox Games **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2003. január 31.



Minden nemzet történelmében vannak „elfelejtett csaták", rossz oldalon megvívott háborúk, vészterhes korszakot hozó igazságtalan csatározások, de aztán az agresszor képében kiontott vért elmossa az idő kereke, és végül a tévedések, hazugságok hálóján átszüremlő fényben nem marad más, csak a hősök emléke, azoké, akik parancsot teljesítettek, védték a hazát. Rájuk emlékezünk most Oleg Maddox jóvoltából, ugyanis életre kelnek a Pumák.

1944. május 1-ét írtak a naptárak, a Don-kanyar keserű pirulája után viharos nyár virradt Magyarországra, „rajta vagyunk a listán", az olaszországi támaszpontokról felszálló amerikai nehézbombázók, és a közeledő orosz front fenyegetése gyors ellenlépést kívánt... ekkor alakult meg Veszprémben a 101. Vadászrepülő-osztály. A fehérkeresztes felségjelzéssel ellátott Bf-109G gépekre felfestették a vörös színben pompázó üvöltő pumát, és maroknyi elszánt pilóta szállt szembe a Liberátorok végeláthatatlan hullámaival, majd szeptember 29-én már ezreddé szerveződve érte őket a román „árulás" és a nyomában járó „vörös áradat". Mielőtt történelemórává silányulna az előadás, azért remélem, „veszitek tisztán", hogy az IL-2 kiegészítő korongja számunkra nemzeti „szárnyalás". Gondolom, a finnek sem tiltakoznak eszeveszetten, hogy a 20 új egyjátékos küldetésben sikerült helyet szorítaniuk mellettünk, bár a „ki szorított ki mellett helyet" kérdésről tudna egy-két dolgot mesélni az Internetes szavazás, a lényeg azonban, hogy végül mindkét nemzet „célba" ért.

A „szinglplájban" régi álom teljesül: a sablonmentes szórakozás, hisz a frissített kód dinamikus – nem előre forgatókönyvezett – hadjáratot generál az IL-2 és a Forgotten Battles térképeiből, de gondolom a 10 multiplayer-re szánt kooperatív missziót sem hessegetjük el magunktól durván. Örülhet a fejünk, mert a szabadon „bőrözhető" gépek mellett az eddigi kissé puritán jutalmazás finn és magyar kitüntetésekkel bővül, a saját mezben pompázó Bf-109 mellett a Magyar Érdemrend Lovagkeresztjét vagy a Signum Laudis-t biztos „kellemesebb" érzéssel vesszük át, mint a megszokott német medáliákat.

A meglehetősen bővült feladatokhoz a hadszínterek térképein a Balaton látképe mellett a Ladoga-tó, Talin és Kronshtadt festői tája kel életre, ezzel Sztálingrádtól Helsinkiig mondhatni teljes a kép, sőt L'vov környéke – Ukrajna és Lengyelország – szintén berepülhető. Ezeken a tájakon a víz mérföldekkel szebb, csillogóbb, tükröződő felületet mutat odafentről, és a városok fejlesztéséből a Maddox majd FPS-szintű ügyet csinált, komolyan mondom, a stadionok, templomok, kiemelt épületek nyomán a bámészkodó célzatú örömrepüléseknek bevezették egy teljesen új faját: szétszaggatott géppel spirálozva a föld felé biztos tátva marad a szánk ☺. Mivel komoly bombázókapacitás mutatkozik az új géptípusok terén, beterveztek néhány éjszakai hangulatfokozó elemet, úgymint léggömbzár vagy a ke-

PUMÁK

A keleti frontot megjárt, harcedzett pilótákból megalakuló 101.VO vezetője az Öreg Pumaként emlegetett Heppes Aladár volt. Három századból állt össze az osztály: „Zongora", „Retek" és „Drótkefe". Olyan ászpilóták szolgáltak itt, mint a 24 légi győzelmet elérő Molnár László hadnagy, aki a „Pumák fekete napján" halt hősi halált, amikor is 1944. augusztus 7-én a rossz repülésirányításnak köszönhetően meglepte a magyar vadászokat, és a kísért német nehézgépeket (háromágyús messzer G6-R4) egy csapat Mustang, a kialakuló légiharcban 4 Puma és 8 germán veszett oda pillanatok alatt. Az orosz fronton vitézkedő Mandula (Debrődy György százados 26 lgy.) szerencsésebb volt, túlélte a háborút, és nyugatra emigrált a bolsevik fenyegetés miatt (vérdíj volt a magyar pilóták fején). A 28 trófeával büszkélkedő Tóth Lajos hadnagy („Drumi"), az egyik legkiválóbb vadászpilóta, majd' a május 2-i fegyverletételig aprította az orosz vadászokat, és úgy látszik az elvtársak ezt nem tudták megemészteni, mert 1951-ben koholt vádak alapján kivégezték. Ajánlott szakirodalom: Tobak Tibor: *Pumák földön, égen*. Pataky-Rozsos-Sárhidai: *Légiháborús Magyarország felett*. Földi Pál: *Harcosok az égen*.

FB TERMÉKCSALÁD:

Új repülhető típusok: Ju-87D-3, Ju-87G-1, Bf-109G-14, Bf-109G-10, Bf-109K-4, FW-190D-9, He-111H-2 (bombázó, mindegyiknél megszemélyesíthetjük a legénység bármely tagját), He-111H-6 (bombázó), Me-262A-1a, Me-262A-2a, Brewster Buffalo F2A (Finn Légierő), Hurricane Mk I (Finn Légierő), La-5, La-5F, La-7 (2x20mm ShVAK cannons), La-7 (3x20mm B-20 cannons), I-153 M-62, I-153P, Hurricane Mk IIB, Hurricane Mk IIC, Hurricane Mk II (orosz fegyverzettel is), P-47D-10, P-47D-27, P-40E, P-40M, P-40 (szovjet modifikáció M-105P motorral), TB-3 (bombázó).

Új AI által vezérelt gépek: Bristol Blenheim MK I (Finn Légierő), Bristol Blenheim MK IV (Finn Légierő), Fiat G-50 (Finn Légierő), Morane MS.406 (Finn Légierő), Morane MS.410 (Finn Légierő), Mörkö Morane (Finn Légierő, orosz M-105P motorral - német hadizsákmány), IL-4, SB-2M-100, SB-2M-103, Bf-110C, Bf-110G, Me-210Ca-1 (Magyar Légierő), Me-210Ca-1 Zerstörer (Magyar Légierő, standard fegyverzet plusz 1x40mm gépágyú, és 2x3 150mm rakéták).

resőreflektorok fénye. Van a fejlesztők tarsolyában egy apró „imázs", amelyen a pilótát elvakító fénycsóvát demonstrálják, érdemes megnézni, mert ez is azt mutatja, hogy a realizmus szót a Maddox még mindig komolyan gondolja.

A földi egységeket mozgató kissé megkapargatott gépi intelligencia olyan új egységeket mozgat, mint a Turán harckocsik vagy a Zrínyi rohamlövegek, a világszerte elismert Nimródról nem is beszélve, amely valószínűleg a II. világháború legjobb páncélozott légelhárító járműve volt (domborodjon csak a honi kebel ☺). Bár méretes nemzeti állóvíz híján csak irigykedve említem meg, de az orosz hadiflotta három zengzetes, részletesen modellezett, összetett sérüléseket is jól kezelő hadihajóval bővült: a Marat csatahajóval, amit anno a legendás Stuka-pilóta, Hanz Rudel megtisztelt néhány bombával, valamint a Nagy Szocialista Forradalom első üdvlövéseit eregető Aurórával, és a Kirov cirkálóval. Emellett a németek a légelhárításban szorgos Niobe cirkálóval bővültek.

A folyamatosan érkező tapaszok (patch) már tucatnál is több új modifikációt vagy géptípust eregettek világgá, ebből a legemlékezetesebb az 1.0.4-es javítással érkező Berezniak-Isaev BI-1 szovjet rakétahajtású vadász, és az utolsó töltettel fellőtt Ju-87B-2 Stuka zuhanóbombázó, de a szorgalmasan érkező fóka- vagy messzer-fejlesztések, a MIG és Yak-fajok is hoztak örömet bőven. A Forgotten Battles-ben nem kevesebb, mint 27 unikális, kevésbé favorizált repülhető masinát lapátolnak az eddig sem éppen szűk kínálatra. Például többfős személyzetet igénylő bombázókat (He-111, TB-3), ahol a pilótafülke fotóiról nehezen hihető, hogy ez csak „virtuál" – a bombacélzó-készülék kidolgozva, lövésztornyok dettó, egyszóval nagyon mosolyog az egész egy kis kooperációért. A vadászpilóták se aggódjanak, találunk az újak között finn sítalpakról felszálló „téliesített" haderőt, a muszkáknak szövetséges segélyszállítmányban érkező Thunderbird-öt és Hurrican-t, sőt a németek sugárhajtású ászát a Me-262-t (a komplett arzenált dobozolva a lap szélén találjátok).

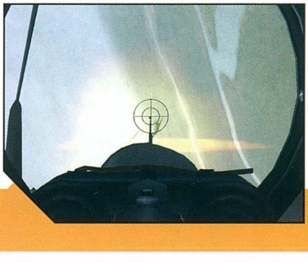
Egyébként a Quick Mission Builder-be minden új és régi szereplőt integrálnak, lehet majd kavarni rendesen, de ez természetesen a vitorlázó vagy hidroplán kategóriára nem él. Fontos (nekünk fontos ☺) hogy az AI alá helyezett paciknál ott lesz a magyar színekben pompázó Me-210Ca-1 „romboló", kiegészítve 40mm-es fegyverzettel, és nem irányítható 15centis rakétákkal, ezek mentek rá a „Libikre", de a Mustang-ok és Lightning-ok ellen esélyük sem volt, ekkor jöttek a Bf-109G6-al szerelt Pumák ☺.

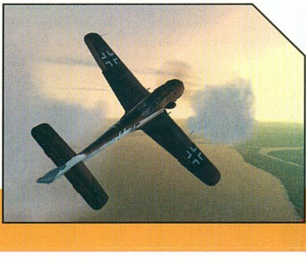
A gépekhez tartozik, hogy a repülési dinamika fejlesztésébe is öltek pár munkaórát, sokkal komplexebb és precízebb kalkulációkat használva, továbbá jelentős lesz a javulás az eredeti IL-2-höz képest a gépi intelligencia terén. A virtuális motor tulajdonságokat full-realisztikus beállításnál erősen közelítették a modellezett repülőgépekéhez (nemcsak a WEP létezik ám ☺). Állítható a hűtőzsalu, a teljesítménynövelők korrekten ott figyelnek, már ahol volt ilyen (pl. methanol befecskendezés), és lehetséges az üzemanyag keverési arányának beállítása a különböző magasságokhoz. Gyakorlatilag elérkeztünk oda, hogy a propelleres gépek bonyolultságának maximális fokát jelenítsék meg egy szimulátorban...

Volt néhány régóta cipelt kolonc a moszkvai fejlesztők nyakán, rengeteg kritika érte a lőszer és a repülőgépek viszonyát, az orosz harcosok reális javadalmazását, a németek kevesebb „pilot kill"-t szerettek volna látni a multiban, de a legfontosabb, hogy gyakran a beépített fegyverek rombolóereje nem érte el a megfelelő hatásfokot. Talán majd most az új „bullet collision" szisztéma, amely precízen meghatározza minden golyó útját, helyre teszi a függőben lévő problémát. Szerintem az online meccsek felvételének lehetősége szintén mérföldkő a fejlődés útján, hisz a légi harcok kiértékelése legalább annyira fontos, mint maga a gyakorlás.

Régi adósságot törleszt velünk szemben Moszkva, anno néhány külföldi site már az IL2 kezdeti stádiumában lehozta, hogy az utolsó jelentősebb német hadművelethez kötődő balatoni csatározás ott áll majd a Sturmovik eredeti korongján. Ez a kívánság most már biztos teljesül, a játék alapból jó, elrontani nem lehet ☺, csupán várni kell néhány hónapot, aztán irány a magyar határ...

Tika



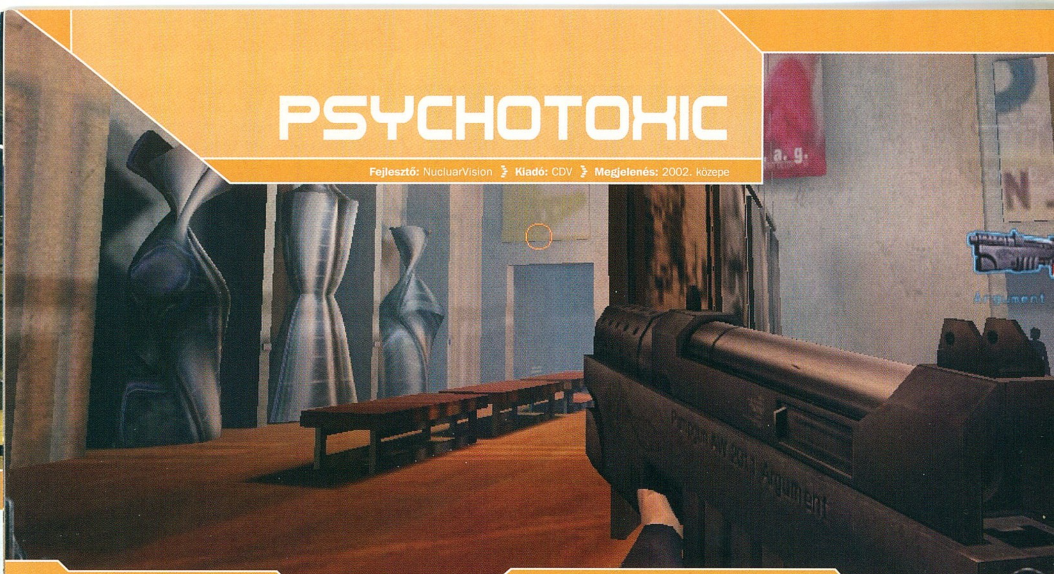


CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PSYCHOTOXIC

Fejlesztő: NucluarVision **Kiadó:** CDV **Megjelenés:** 2002. közepe

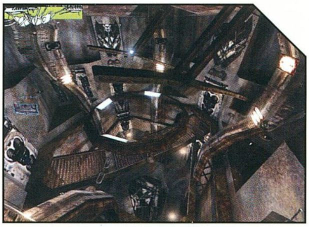


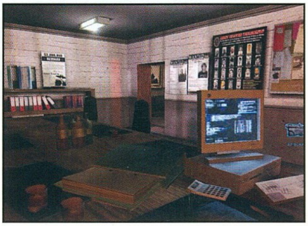
Anyagi világunk zsiradékában sisteregve hajlamosak vagyunk elfelejteni, mik vagyunk, s egyáltalán miben vagyunk többek az állatoknál. Mindig csak alantas testi örömeink után koslatunk (evés, ivás, khm), amivel önmagában még nem lenne baj, ha tetteink nem kizárólagosan az önzés „magasztos" eszméjéből fakadnának. Pedig bármennyire is próbáljuk kielégíteni kicsinyes harácsolási kényszerünket bizony eljő az az idő, amikor szánalmas életvitelünkért meglakolunk, s kétségbeesett arckifejezéssel emeljük az égre tekintetünket, amint Isten végigjátssza velünk „Bűn és bűnhődés" című tragikomédiáját. Különböző természeti katasztrófák kíséretében (jégeső és tűz vérrel keverve, üstökös-becsapódás, földrengés, skorpióhaddal felérő sáskajárás stb.) az Apokalipszis 4 lovasa Isten küldötteként megjelenik a végítélet sajátos előjátékaként, hogy földöntúli seregeiket a bűnös emberek ellen vezetve beteljesítsék végzetüket...

Túlságosan is közel a közeljövő. A NuclearVision szerint nem is kell olyan sokat várni erre, 2020-ban már végleg eluralkodik rajtunk az emberi gyarlóság, s „az ember esendő" mentség ide vagy oda, Isten szépen sorjában a Földre küldi bosszúangyalait. Mi a harmadik lovas leszálltakor kapcsolódunk be a történetbe, egy „heveny alsótájéki izomgörcsöt" előidéző nő, Angie Prophet képében, akit több ezer évvel ezelőtt formált meg egy nagyhatalmú entitás e – kegyelmes Istentől szokatlan – megtorlás megakadályozására. Feladatunkat nehezíti, hogy Angie ki tudja, mióta, de amnéziában szenved: fogalma sincs, miért kell szembeszegülnie Isten akaratával (ami igaz hívőként helyből függelemsértés), s egyáltalán honnan származik, ki alkothatta meg ily különleges és maradandó létformaként. Az emberek rég elfeledett mágiája hozta létre, esetleg maga az ördög keltette életre főhősnőnket, hogy még egy kicsivel kitolja a bűnös világ idejét? Vagy tán a NuclearVision Örökkévalója egy tudathasadásban szenvedő isten: míg bosszúálló személyisége a Jelenések könyve szerint pusztítja a bűnfüggő emberiséget, addig megbocsátó énje Angie képében mindent elkövet, hogy ezt meghiúsítsa? A válaszra sajnálatos módon csak a játék folyamán lelhetünk, mindenesetre érdekes feladat lesz egy eleve, több ezer évvel ezelőtt elrendelt eseményt megelőzni – és csak remélhetjük, hogy a fejlesztő urak nem lesznek felületesek a szentírás értelmezésekor, s kellően ügyesen illesztik bele ezt a fiktív sztorit az eredeti biblikus keretbe.

Az ellenség mindenütt ott van. Angie formás idomaival és eposzi mélységekbe mutató kalandjaival természetesen a bűn melegágyaként ismert New York utcáin léphetünk közelebbi kapcsolatba (jellemző, minden nagy bulit ott rendeznek először), a 3 lovas ugyanis ott kezdi meg az istentelen gondolatokban tobzódó szerzeteket (ezeket már nem nevezném embereknek...) a pokol tüzére vetni. No de nem csak természetfölötti lényekkel kell szembeszállnunk, a megmaradt és mindazonáltal elkeseredettségükben az ördögi Aaron Crowley-hoz fordult emberek ellen is fel kell vennünk a harcot (jobban mondva gyengeségükben hagyták, hogy a démoni erővel felruházott Crowley irányítsa őket). Ezzel együtt pedig már az FBI és a helyi rendőrség is üldözni fog minket, elvégre mi az ő szemükben egy minden ok nélkül ártatlanokat gyilkoló elmebeteg vagyunk.

Kényszerű sorozatgyilkosságainkhoz nem kevesebb mint 23 fegyver fog rendelkezésünkre állni, úgyhogy a Psychotoxic-ban bármelyik harcmodort kedvelő megtalálhatja a számítását. A közelharcot favorizálók például a bio-mechanikus láncfűrésszel kedveskedhetnek, a ramboid típusúak az automa-





tic pumpgun-nal tizedelhetik meg az ellent, míg a taktikusabbak mesterlövészpuskával vagy sugárfegyverrel puffogtathatnak tisztes távolból.

Szerencsére Angie kisebb visszaemlékezések formájában szép lassan rádöbben eredetére, s egyúttal különleges képességeire, így a fegyvereket hanyagolva beférkőzhet az emberek tudatába, s valóra válthatja legborzalmasabb rémálmaikat. A 21 pályából 7 játszódik ilyen álomvilágban, ekkor egyetlen célunk van: különböző rejtvények megoldásával felkutatni az adott egyén legtitkosabb félelmeit, s lehetőség szerint hihetően életre kelteni azokat. Nem mondom, kicsit nehéz elképzelni, de ha a készítők amolyan Max Payne-szerűen képesek ezt előadni, én már elégedett leszek (American McGee's Alice-szintű szürrealista ábrázolásmódról álmodni sem merek).
Ahhoz képest, hogy Frank Fitzner, a Psychotoxic fődizájnere majd' egy évvel ezelőtt még határozottan elzárkózott a többjátékos üzemmód elől, manapság a hivatalos honlap büszkén hirdeti a 11 multiplayer pályát, amiket valószínűsíthetően a kiadó erőltetett rá szerencsétlen fejlesztőkre. Valójában sosem értem, miért lesz több attól egy program, hogy egy semmit nem érő multiplayer transzparens díszeleg a dobozán (mert azt senki sem gondolhatja komolyan, hogy az alkotók ebbe hatalmas energiákat fognak ölni), de hát a pénz beszél, a kutya meg ugat, ameddig tud... vagy amíg van értelme.

Megjelenik valaha is? Mondhatom, a NuclearVision sajátos koncepciójával jól beletenyerelt a témába. Biblikus háttér gyomorforgató tálalásban – ez az igazi kihívás. Komolyan őszinte csodálattal szemlélem a német fejlesztőgárdákat, amint nyíltan szembeszegülnek az ifjúság fejlődését szívükön viselő érdekvédelmi szövetségekkel, akik a fiatalok még fejlődésben lévő szervezetére hivatkozva szeretnék megkímélni a média roppantul okos fejtágításai által felheccelt, friss vérre áhítozó kiskorú népséget. Merthogy a Psychotoxic-ot betiltják, az egyszer biztos, ha nem is a fentiek, majd a vallási szervezetek hördülnek fel egy-két keresetlen szó erejéig. A hívők többsége bizonyára szentségtörésnek tartja az Apokalipszis 4 lovasának meggyilkolását (és meg is tudom érteni őket, elvégre a Biblia nekik nem csak egy alapvető erkölcsi tartást adó könyv), ugyanakkor, ha most az egyszer elnézőek lennének e program kapcsán, a könyörületesség elve alapján kiváló alkalom lenne arra, hogy az egyház végre vezekeljen a kereszténység nevében elkövetett évszázados bűnökért. ☺

Puma

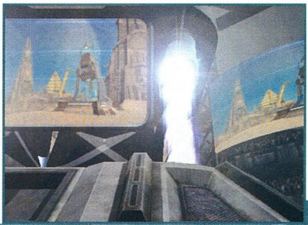
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

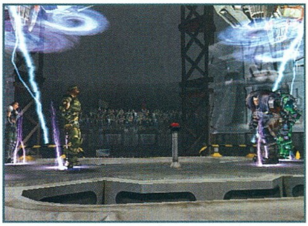
UNREAL TOURNAMENT 2003

Fejlesztő: Digital Extremes **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.unrealtournament2003.com

... és megszületett a Quake. Talán így lehetne elkezdeni azt a történetet, ami a first person shooterek mai napig történő diadalmenetéről szól. Az internetes támogatás ugyanis ennél a játéknál tett egy nagyon nagy lépést előre, és megalapozott egy olyan rendszert, ami a mai napig mérvadó. A fejlődés azóta töretlen és megbízható periodikusság jellemzi. Ennek részeként jelent meg a Quake 2 és Quake 3 is. Azonban, ahogy az már lenni szokott, feltűnt a nagy riválisa, az Unreal. Az Epic/Digital Extremes szakított az akkoriban divatos openGL alapú rendereléssel, és az éppen csak szárnyait bontogató, ámbár a Microsoft által igencsak erőltetett Direct3D alapon fejlesztett. Az eredmény valóban „nem valódi" volt, legalábbis az addig megszokottakhoz képest, és szemet gyönyörködtető grafikával ajándékozta meg a hamarosan tömegekre rúgó rajongótábort. A Quake 3 megjelenését, amit már egy az egyben netes környezetre szántak, a hamarosan befutó Unreal Tournament ellensúlyozta. Számtalan beépített módosítás és új ötlet fémjelezte ezt az alkotást is. Az UT-s botok pedig alkalmassá tették, hogy net nélkül is hasonló élményekkel gazdagodjunk, mintha éppen a hálón lógnánk. A történetben továbbmenve kis szünetet tapasztalunk, azonban egyre-másra jelentek meg a két motoron alapuló jobbnál-jobb FPS játékok. Return to Castle Wolfenstein, Aliens vs. Predator sorozat, hogy csak párat említsek. Mindeközben nyílt titok volt, hogy a két fejlesztőcsapat szorgosan dolgozik a folytatásokon. Mígnem 2002 őszén, azaz most, annyi kiszivárgott béta verzió után végre kezünkbe kaparinthattuk az Unreal Tournament 2003-mat. Természetesen rögtön rávetettem magam, hogy a lehető legtöbb információt sikerüljön kipréselni a játékból, mire a gonosz szerkesztők maguknak követelik ezt a leírást . Bevezetőnek annyit, hogy annak ellenére, hogy megrögzött Quake-es és Wolf-os vagyok, nagy hatással volt rám az UT 2003, és bízvást állíthatom, hogy van mit keresnie a piacon. Na de ne szaladjunk semminek elébe...

Beállítások és a teljesítmény, azaz legyen gyors is, ami szép. Gondolom, senki nem lepődik meg, amikor kicsomagolja játékot, és három darab CD-t talál benne. Ezt, mint annyi mást is, már jó előre kiszivárogtatták a készítők. Ennek örömére mindenki kezdheti gyártani a helyet a vinyón, mert az install nem ismer kegyelmet, és csak egy darabban, azaz kb. 2.5 giga helyet elfoglalva hajlandó felmászni. Ez természetesen azt is jelenti, hogy nem kell CD-t cserélgetni, ami szép is lenne, tekintve a játék jellegét ☺. A könyvtárstruktúra nagyon hasonlít az UT-ben megszokotthoz, ami azonban újdonság, hogy a zenei file-ok most az .ogg kiterjesztést kapták. Nem kell megijedni, a winamp alapból ismeri, így akármikor meghallgathatjuk kedvenc részünket (én jelen pillanatban is ezt teszem). Az UT2003 könyvtárban kotorászva találhatjuk meg a benchmark nevezetű kis könyvtárat, ahol – a nevének megfelelően – különböző demókat szemlélhetünk meg, melynek végén megkapjuk a minimális, átlagos és maximális fps értéket. Hasonló eredménnyel jár a system könyvtárban található benchmark.exe futtatása is, azonban itt még a felbontást is megválaszthatjuk. Nagyon nem kell részleteznem, hogy ez mennyire megkönnyíti a játék kezdeti belövését gépünkön, hiszen nem csak egy demót visz végig a program, hanem két repülős (flyby), valamint két bot-harcot (botmatch) is végignézhetünk. Külön nyalánkság, hogy a kapott eredményeket az időpont feltűntetésével log fájlban is megőrzi, valamin CSV (azaz pontosvesszővel elválasztott) formátumban is tárolja, amit pl. Excellel lehet villámgyorsan kezelni. Ha nagyon alacsony a frame rate, azaz a másodperc alatt ki-





számolt képek száma, akkor neki kell esnünk, és a grafikai kapcsolókon végigzongorázva beállítani a legjobbra. Ezeket a kapcsolókat egyrészt elérhetjük a system könyvtárban lévő .ini fájlokban, másrészt a magában a játékban (nahát ☺) található Settings menüben. Javaslom ez utóbbit a kevésbé tapasztaltabbaknak, a profik úgyis a fájlok buherálásával kezdik. A Settings/video résznél találjuk az alapvető grafikai beállításnak is nevezhető felbontást, ami nagyban befolyásolja a teljesítményt, és itt találjuk még a szín és fényerősség korrekciójára vonatkozó csúszkákat is. A következő menü már a kidolgozottságról szóló szabályozóké, ahol a nagyon finom beállításokat is megengedő kapcsolókat találjuk. Valóban finom, hiszen a textúrák (texture), a környezet (world) és a karakterek (character) kidolgozottságát hét fokozatban tudjuk állítani. Természetesen minél magasabbra (high, highest) állítjuk ezeket az értékeket, annál szebb látványban lesz részünk, azonban a gépigény is ennek megfelelően növekszik. Ha nagyon gyengélkedne a gép a teljes kidolgozottságnál, akkor ezek közepesre (normal) történő állításával kb. 10-15 fps növekedést is kaphatunk. A továbbiakban a programban használt Karma fizikai motor kidolgozottságát változtathatjuk három fokozatban, melyek közül az alacsony (low) csak a legszükségesebb dolgokat veszi figyelembe, míg a közepesnél (medium) ehhez hozzájön a víz fodrozódásának számolása, a legnagyobb kidolgozottság mellett (high) pedig mindent megkapunk, amit ez a motor tud, beleértve a dinamikus részecskék (dynamic particles) modellt is. Ennek beállítása elsősorban a processzortól függ, hiszen annak kell kigyötörni magából az adatokat. 1 GHz felett érdemes a közepes szintre kapcsolni, míg kb. 1.8 GHz feletti masinák veszik akadálytalanul a legnagyobb fokozatot. A következőkben már könynyebb dolgunk lesz, hiszen kétállású kapcsolókról van szó.

Character shadows, magyarul a karakterárnyékolás, aminek haszna nem sok van, így csak erőteljesebb gépeken érdemes bekapcsolni.

Dynamic lighting, azaz a dinamikus fényhatások ki- és bekapcsolása, mellyel pl. a fegyverek okozta villanásokat és robbanások fényhatását tüntethetjük el. Ha csak nem nagyon csirke gépen játszunk, akkor hagyjuk ez bekapcsolva, kár lenne kihagyni...

Detail textures, azaz kidolgozott textúrák. Akinek nem elég a legnagyobb beállítás a textúra kidolgozottság menünél, az itt még turbózhat egyet rajta. Mániákusoknak és atomerőművel rendelkezőknek ajánlott.

Projectors/Decals/Decal stays – ezeket a kapcsolókat érdemes együtt tárgyalni, hiszen hasonló hatást váltanak ki. A decals-t talán többen felismerik, ha úgy fogalmazzuk meg, hogy „marks on wall", azaz, hogy a fegyverek hagyjanak-e nyomot a környezeti tárgyakon. A vetített (projected) effektek közé tartozik pl. a shock rifle lövedékének hatása a fák okozta árnyékokon. Mind-mind szebbé teszi a játékot. A decal stays kapcsolónál meghatározhatjuk, hogy mégis milyen hosszan látszódjon meg fegyverünk hatása a környezeten.

Coronas, azaz a fények hatásának finomítása nem okoz túl nagy gondot gépünknek, így célszerű bekapcsolni.

Foliage effektusok, ide tartozik a fű megjelenítése is, illetve hasonló, a részletességet tovább növelő grafikai objektumok. Bekapcsolása jelentősen csökkentheti az fps-t, ámbár nagyon jól néz ki.

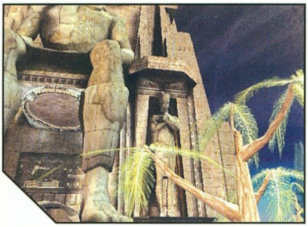
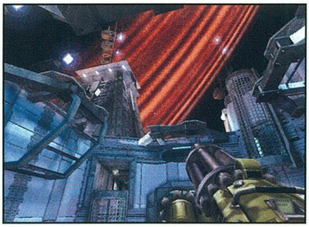
Trilinear filtering azok számára ad pluszt, akiknek nem elegendő a D3D bilinear filteringje. Hatása alig észrevehető, így felesleges.

Amint láthatjuk, valóban részletesen állítgathatunk, melynek eredményeképpen közel 400 000 (!) féle beállítás lehetséges. (Aki utánaszámol, vegye figyelembe a decals és a decal stays kapcsolatát is). Természetesen itt még nem kell megállnunk, hiszen nem csak ennyiből áll egy ilyen szintű grafikai motor konfigurálása. A továbbiakat mégis inkább csak tapasztaltabb arcoknak ajánlom. Első lépésként keressük meg a beállításokért felelő ut2003.ini fájlt, amit az ut2003/system könyvtárban találunk, majd nyissuk meg szerkesztésre. A következő sorokban a true a bekapcsolt állapotot, míg a false a kikapcsoltat jeleni:

UseStencil, ami a stencil pufferelést kapcsolja. Itt célszerű tenni egy próbát a bekapcsolásával. Ha

DRIVER VERZIÓK

Nemrégiben jelentette meg az nVidia legújabb meghajtóprogramját GeForce alapú kártyáihoz, mely a 40.41-es nevet viseli. A játékostársadalom meglehetős örömmel fogadta, mivel számos javítás mellett jó eredményeket mutatott a sebességtesztekben is. Az UT2003 esetében azonban ezt a driver verziót elfelejthetjük, mivel számos problémával találkoztak a fejlesztők az utolsó pillanatban elvégzett tesztek során. Ne feledjük, hogy nem sokkal előbb jelent meg a driver, mint hogy arany lett az UT. A készítők által javasolt, egyel korábbi driver verzió az egyszerűség kedvéért a CD-n is megtalálható. Hasonló problémával találkozunk GeForce 4 MX alapú kártyáknál, itt a 32 bites színmélység esetén a kép széttöredezésére számíthatunk. Így javasolt a 16 bit melletti futtatás. További huncutkodást kell a DirectX 8.1-el is elvégeznünk. Ha még nem telepítettük a 8.1b verziót, akkor ezt is megtaláljuk az összes Windows-változatra a CD-ken. Ha mindezek megvannak, mehetünk játszani végre.

visszaesne a teljesítmény, akkor kapcsoljuk ki ismét.
UseTripleBuffering, ami a háromszoros frame pufferelést kapcsolja be, azaz egyidejűleg három frame-et fog számolni a kártya. Itt elvileg jelentős fps növekedés is elérhető, azonban lehetőleg 32+ MB memóriával rendelkező kártyákon kapcsoljuk be.
UseCubemaps, ami a vízeffektusokért felelős. Ennek kikapcsolása lényegesen növeli a teljesítményt, de ezzel együtt a víz kinézete elég szörnyű lesz.
UseCompressedLightmaps, amit akkor érdemes kikapcsolnunk, ha 128 MB-os videokártyánk van, mert ekkor csökkenti a töltési időt.
DesiredRefreshRate, ebben az esetben egy számot kell beírnunk, ami a monitorunk frissítését adja meg Hz-ben (rendszerint 75, 85, 100), valamint ennyi lesz a maximális fps is, ha be van kapcsolva a vertikális szinkronizálás. Ha valami idióta értéket adunk meg, akkor az alap 60 Hz-en fog működni. Ne felejtsük el, hogy monitorunk teherbírása függ attól is, hogy milyen felbontásban használjuk.
UseVsync, ami az előbb említett vertikális szinkronizálást kapcsolja be/ki. Ha csak nem ősrégi monitorunk van, akkor ezt nyugodtan kikapcsolhatjuk, ezzel is nyerve pár fps-t.

Ennyi lett volna a grafikai beállítások lényege, remélem a közepes gépekkel rendelkezők is megtalálják az arany középutat a sebesség és a szépség között. Az eredményt a konzolba (~ megnyomása után legördülő ablak) beírt stat FPS paranccsal lehet megszemlélni, mivel ekkor megjelenik az aktuális és az átlagos fps érték (külön figyelmesség, hogy még színkódolt is). Ami viszont egy nagyszerű poén, hogy ha a grafikai beállításoknál mindent a maxra rakunk, akkor egy hang beordítja, hogy „holy shit!". ☺ Ezt itt le sem szabad fordítani!

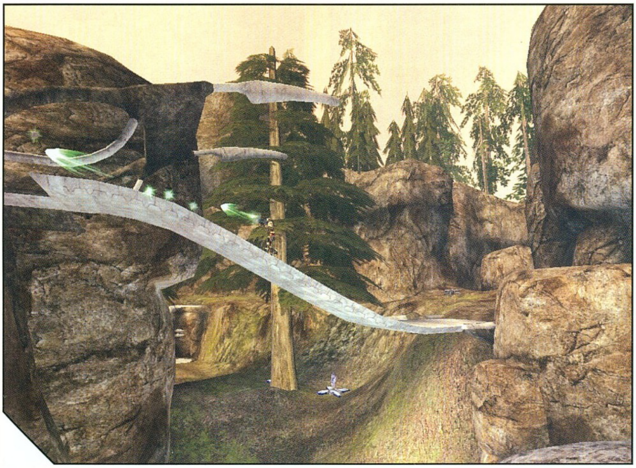
A Settings menü következő ablakában találjuk az audióbeállításokat. Itt sok mindent nem érdemes magyarázni, mindenki válassza ki a hardverjének megfelelőt. Ha nagyon lassú lenne a gép, akkor célszerű az EAX kikapcsolása, illetve a kis hangkidolgozottság (low sound detail) kapcsoló bekapcsolása. A zene hangerejével vigyázzunk, mert van egy kis késése, így lehet, hogy leromboljuk a szoba falát egy bátrabb húzással.

A következő fülek már a játékról szólnak (végre ☺). A Player szekcióban választhatjuk ki, hogy milyen modellel szeretnénk csatába indulni. Ezekről részletesebben az egyjátékos módot bemutató résznél olvashattok. De itt választhatjuk ki azt is, hogy látható legyen-e a fegyver, vagy hogy milyen színű csapatban szeretünk lenni. Továbbugorva a hálózati (network) beállításokra egyszerűen megadhatjuk, hogy milyen kapcsolattal kívánunk a neten játszani. Ezt fontos, hogy jól állítsuk be, különben rossz lesz a pingünk. Aki szeretné eredményeit a világhálón is regisztráltatni, és rendelkezik a megfelelő név/jelszó párossal (amit a honlapról lehet kérni), az itt beadhatja azt is. Az irányítás beállítása ismét csak egyértelmű, ami viszont furcsa, hogy nem lehet a használat (use) parancsot beállítani. A játékban nem is kell, azonban vannak itt titkos dolgok, de ezekről később ☺. Továbblépve a nagyon kultúrált input menühöz érünk, ahol az egér érzékenysége mellett beállíthatjuk a force-feedback tulajdonságokat is. Ez egy kicsit vicces, azonban ne felejtsük el, hogy léteznek FFB egerek is. Továbblépve egy újabb nagyon hasznos oldalhoz érünk, ahol a fegyverek rövid leírását olvashatjuk el. Ez elsősorban a világgal csak most ismerkedőknek lesz hasznos. Azonban itt állíthatjuk be az egyes fegyverek prioritását is, aminek tulajdonképpen csak akkor lesz értelme, ha be van kapcsolva a váltás felvételkor (change on pickup) opció, ugyanis ilyenkor csak akkor vált át a felvett fegyverre, ha az nagyobb prioritású, mint ami a kezünkben van. Hasznos még a sorrend állítgatása akkor is, ha előszeretettel használjuk a legjobb fegyver (best weapon) gombot játék közben. A fegyverekről részletesebben kicsit később. Továbblépve elérkezünk a játékmenetet érintő beállításokhoz. Ilyen a fegyver mozgását befolyásoló gomb (weapon bob) vagy a csökkentett mészárszék-hatások (reduced gore) , illetve a nagyon is fontos célkereszt kiválasztása, esetleg a HUD elrejtése, stb.

Talán kicsit hosszúra sikerült ez a rész, azonban ne felejtsük el, hogy Magyarországra egyáltalán nem a high-end gépek hada a jellemző, így majdnem minden játékos kompromisszumokra kényszerül (sajnos). Mindemellett nem szeretném, ha bárki akár csak egy kicsit is kimaradna abból a csodás grafikából, amit a játék mutat.

A fegyverek, azaz a pusztítás arzenálja

Minden FPS játékot nagyban meghatároz az is, hogy milyen fegyverek közül tudunk választani.



Ezek száma és változatossága fontos, továbbá nem szabad felborítania a játék egyensúlyát. Az UT2003 fegyverválasztéka nagyrészt a már jól bevált UT-s arzenálra építkezik. Mondhatnám azt is, hogy követi a hagyományokat és a szemléletet. Ennek ellenére, vagy éppen ezért érdemes áttekinteni röviden a 12 fegyverből álló választékot. A fegyvereket természetszerűleg a fire funkcióra beállított gombbal működtetjük, azonban minden fegyver rendelkezik másodlagos funkcióval is, sőt valahol harmadlagos funkció is előhívható.

Translocator: A fegyver, ami nem is fegyver, hiszen lőni nem tudunk vele, se gyilkolni. Ennek ellenére rendkívüli hasznossággal bír. A neve is jól mutatja, hogy csupán egyfajta teleportációra alkalmas. Kilőjük a translocator egységet, majd a másodlagos funkciót üzemelő gombbal oda tudunk teleportálni. Fontos tudni, hogy a kis egység addig marad a földön, amíg fel nem szedjük, oda nem teleportálunk, vagy újabb egységet nem lövünk ki. Ez magyarul annyit tesz, hogy pl. lerakjuk a bázisunk mellett, akkor oda akárhonnan vissza tudunk menni. A szerkezet üzemeltethető mint kamera is. Ekkor a lerakás után a translocatort választó gombot kell lenyomva tartani. Alapvetően 5 db töltényünk van, ami idővel regenerálódik. Amint láthatjuk, okosan használva az egyik legerőteljesebb fegyver lesz a kezünkben (már amikor persze megengedett, vagy lehetséges használni, hiszen pl. CTF módnál zászlóval nem lehet használni, stb.).

Shield Gun: A vicc az egészben, hogy ez sem az a kimondott gyilkoló, hanem egy meglehetősen hatékony védekező eszköz. A zöld szerkentyűvel ugyanis képesek vagyunk pajzsot generálni, ami a sugár és plazmafegyverek lövedékeit visszaveri, illetve szétszórja anélkül, hogy egy kicsit is sebződnénk. Ez tulajdonképpen a másodlagos funkció, az elsődleges az, hogy a nagyon rövid hatósugárban kibocsátott plazmahullám szétroncsol mindent. Ezt nem csak ölésre használhatjuk fel, hanem lenyomva tartva a gombot és felturbózva a hatást, majd magunk alá irányítva egy, a rocket-jumphoz hasonló hatást érünk el vele. Ilyenkor mi is sebződünk, de ha villámgyorsan pajzsot létesítünk, akkor ez kivédhető. Nagyon vicces kis cucc ez, főleg ha belegondolunk abba, hogy mire lehet képes egy jól megszervezett csapat.

Assault Rifle: Végre egy igazi fegyver, igaz csak az alap és gyenge fajtából, de legalább lőni lehet vele. A sebzése nagyon szerény, de legalább töltényből sokat kapunk mellé. Másodlagos funkciója már sokkal pofásabb, mivel ekkor a gránátvetőként szolgál. Minél tovább tartjuk lenyomva a gombot, annál erősebben, kvázi messzebbre lövi a gránátot. A többi már csak fizika, azaz fontos a megfelelő erő és kilövési szög megvalósítása. Becsapódás után kis idővel robban, sebzése közepes.

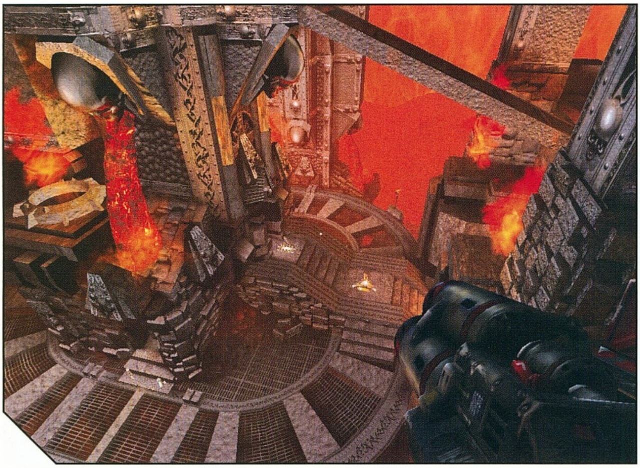
Shock Rifle: A sokkoló sugarakat kibocsátó fegyver közepes sebzést okoz, azonban villámgyors, így kitérni előle lehetetlen. Ha a nagyobb erővel párosuló másodlagos funkciót választjuk, akkor kis energia-labdákat eregethetünk, amelyek azonban lényegesen lassabbak. Ennél a fegyvernél még egy külön poént is véghezvihetünk, hiszen ha ezekbe a labdákba belelövünk egy sugarat, akkor az szétrobban, melynek hatása még pusztítóbb. A probléma a célzással lehet , de ha nem mozgunk, akkor ez is pofonegyszerű, hiszen a célkereszt ugyanott marad. Két ilyen fegyverrel felszerelt arc nagyon hatékony lehet.

Link Gun: A fegyver elnevezéséből egyáltalán nem derül ki, hogy egy plazmafegyverrel van dolgunk. Ezt hamar kitaláljuk, amint elkezdjük a zöld színű plazmalöketeket kipumpálni a csőből. A link (összekapcsolás) akkor kerül elő, amint a másodlagos funkcióként szolgáló zöld sugarat egy szintén link gunt használó csapattársunkra irányítjuk. Ilyenkor ugyanis az ő fegyvere lényegesen erősebb lesz. Ezt max három főig tudjuk növelni. A sebzés itt már nagyon pofás. Természetesen tudjuk összekapcsolás nélkül is használni, úgy sem rossz. Az embernek teljesen Szellemirtós hangulata lesz ☺.

MÁS VÉLEMÉNY

Döbbenetes. Lélegzetelállító. Többször írtam mostanában, hogy a grafikus megjelenítés színvonala mekkorát ugrott ebben az évben, de igazán szemléletesen csak az UT 2003 képes ezt bizonyítani. A hihetetlen fantáziáról tanúskodó zseniális pályatervezés a gigantikus teljesítményre képes Unreal Warfare engine-nel meghajtva olyan látványt nyújt, melyet eddig még elképzelni sem tudtunk. Egy elf erdő kacskaringós ágainak hálózata, kilométerekkel a föld felé tornyosuló felhőkarcolók teteje, a hiperűrben száguldó bázis, vagy épp egy megfoghatatlan síkon lebegő piramis-pár, mint lőtér – immár megvalósítható, játszható. A Karma engine nyújtotta fizikai modell is új dimenziókba emeli az etalont – elképesztő, ahogy a testek egy erősebb lökéstől megpördülnek, szétszakadnak, vagy egy fa ágára fennakadva a széllel lengedeznek. Mindemellett a játékmenet is példaértékűen finomodott, pergőbbé, „quakesebbé" vált, amit az eredeti UT relatív vontatottsága (de főleg megrögzött Quake fanatizmusom) miatt egyértelmű pozitívumnak érzek. Bár játékmódból nem sok maradt, azok fantáziadúsak és izgalmasak – kiváltképp a Double Domination! Bár a Q3-tól eztán sem fogok megválni, az UT2K3 egy igazi mérföldkő a multiplayer fps-ek világában, a jövő egyértelműen az övé.

Értékelés: 94%



Bio-Rifle: A kis zöld gusztustalan bogyókat kilövő fegyvert lehet szeretni és ugyanúgy gyűlölni is. Sokaknak nem fekszik, valaki pedig imádja. A működés lényege, hogy a kilőtt zöld pudingok robbannak, ha valaki arra jár. Mivel a tüzelési sebessége nagy, ezért kellemetlenül nagy területet lehet villámgyorsan lefedni. Másodlagos funkciójaként egy nagy bogyót lehet lőni, melynek nagyságát a gomb lenyomásával lehet szabályozni. Védekezésre nagyszerűen lehet alkalmazni. Lehet, hogy csak a támadóbb szellemben játszók nem szeretik? ☺.

Minigun: A hat cső forog, közben pedig ontja magából a 23 mm-es golyókat. Ezek sebzése önmagukban nem valami nagy, de a számuk kompenzálja ezt a hátrányt. Azoknak nagyszerű, akiknek a célratartás még hosszabb ideig sem okoz gondot. Ilyenkor egyszerűen ledaráljuk az ellenfélről a pajzsot, plusz még amiből áll. Másodlagos funkciója, hogy a kiröppenő golyók robbannak is. Ilyenkor sebessége jóval kisebb, mert valamivel kompenzálni kellett a nagyobb sebzést. Használatakor vegyük figyelembe a fegyver szórását is. Véleményem szerint kinézetre ennek a leggyengébb a kivitelezése.

Flak Cannon: A fegyver szerényen csak a Trident Defensive Technologies Series 7 Flechette Cannon nevet viseli. Ebből rögtön ki is derül, hogy elsősorban kis fémdarabok kilövésére szolgál. Ezeket előzőleg ionizálja, így azok becsapódáskor égési sérüléseket okoznak. Természetükből adódóan képesek megpattanni a felületeken is. Így lehet vele kanyarban is lőni. Másodlagos funkcióként egy nagyobb gránátot lőhetünk ki, ami becsapódáskor szórja szerteszét a repeszeket. A sebzése nagyon jó. Közelharcban felér egy jobbfajta sörétes puskával, de távolra is hatásos a másodlagos funkció miatt.

Rocket Launcher: Talán nem is létezik jó FPS játék rakétavető nélkül. Az UT2003 esetében is kitettek magukért a készítők, hiszen rögtön egy felspécizett, háromcsöves szerkezetet adtak a kezünkbe. Ennek előnye másodlagos funkciónál jön elő, hiszen amíg lenyomva tartjuk a gombot, addig tölt a fegyver. Természetesen maximum három rakétát küldhetünk ki. Ha a sorozatlövés előtt megnyomjuk a sima tűzgombot, akkor nem szétterítve lövi a rakétákat, hanem sokkal jobban fókuszálva. Sőt, találunk hőkereső módot is, ehhez a célon kell tartanunk pár másodpercig, majd amikor halljuk a kis csippanást, máris el lehet engedni a cuccot. A továbbiakban már nem a mi dolgunk rohangálni a rakéta elől. Használatáról oldalakat lehet írni, hiszen hatékony használata egyfajta művészet. Sebzése pompás.

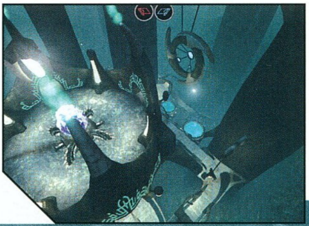
Lighting Gun: Ha nem hiányozhat rakétavető, akkor ugyancsak kötelező darab a mesterlövészpuska. Még ha teljesen máshogy néz is ki a lighting gun, kezelésében teljesen megegyezik a hagyományos változattal. Elsődleges funkciója egy nagyon nagy adag elektromosság kibocsátása a célra, mely úgy néz ki, mintha villám csapna a szerencsétlenbe. Másodlagos funkcióban használva beugrik a nagyítás, és a gombot lenyomva tartva beállíthatjuk a megfelelő nagyítási értéket. Innentől kezdve már csak rajtunk múlik, hogy kit tudunk a biztonságos távolból lekapni. A nagyítást nem lehet tovább finomítgatni, azaz minden egyes újra lenyomáskor a zoomolás elölről kezdődik (mint legutóbb a Jedi Outcast-ben).

Ion Painter: Úgy látszik, megirigyelték a készítők a CnC: Renegade tömegpusztító fegyvereit. Talán ezért is kaphatjuk kezeinkbe a „festőt”, mellyel nem kell semmi mást csinálnunk, mint hogy a kis infrasugárral megfesteni a célpontot. A tűzgomb megnyomása után pár másodperccel a felettünk keringő szatellitről egy kellemes kis ionsugár ugrik le és szed szét mindent, ami a célpont közelében van. Előtte jobb minél messzebbre elhúzni, különben saját magunkat is megsütjük. Ha a célpont messze van, akkor se essünk kétségbe, mert másodlagos funkcióként nyugodtan rázoomolhatunk a kívánt célpontra. A fegyver sajátságából adódóan csak olyan helyen használhatjuk, ahova rálátása van a szatellitnek.

Redeemer: El is érkeztünk a legpusztítóbb fegyverhez, a redeemerhez. A miniatürizált atombombát kilövő fegyver nem túl gyakori, sőt a kilőtt bomba sebessége is hagy kívánnivalót maga után, azonban a hatás mindenért kárpótol. A becsapódás körzetében mindent elpusztít, így jobb, ha nem magunk elé lövünk vele. Másodlagos funkciója csak hab a tortán, ugyanis ekkor a kilőtt rakétát mi magunk tudjuk irányítani. A rakéta fordulékonysága leginkább egy Boeing 747-esével vetekszik, de azért lehet vele meglepetést okozni ☺.

UNREAL CHAMPIONSHIP

Amint az várható volt, az Epic Games nem akarta kihagyni a leginkább fejlődő piacot, azaz a konzolt. A Digital Extremes fejlesztése alatt már régóta folyik az Unreal Championship nevezetű programocska készítése, természetesen az Unreal motor legújabb verziójával. A játék tulajdonképpen az UT2003 Xbox-os változatának tekinthető. Ez annál is inkább igaz, mivel számos pálya egy az egyben ugyanaz, aminek a pályaszerkesztőkre háruló nagy nyomás lehet az oka. Hiszen már az UT2003 esetében is több mint 40, teljesen új mapot gyártottak le, nem is akármilyen szinten. A kérdés ebben a tekintetben végül is az, hogy megvalósul-e a kapcsolat a konzolos és a PC-s tábor között egy játékon belül. Az Xbox verzió egyelőre nem úgy néz ki, hogy teljesíti ezt az álmunkat.



Ennyi lenne, amit a fegyverekről feltétlenül tudni kell. Hogy melyik a legjobb, melyik fekszik a legjobban, azt mindenki eldönti maga. Nekem legjobban a rakétavető és a plazmavető jött be, de jókat irtottam a flak cannon gránátvetőjével is. A lighting gun is nagyszerű fegyver, de még nem volt időm megszokni. Mivel most már mindent tudunk, ami a játékhoz kell, talán ideje lenne elkezdeni játszani is.

Egyjátékos üzemmód, azaz mire jók a botok.

Az egyjátékos üzemmódot két nagy részre oszthatjuk fel. Az egyik maga a Tournament, vagyis az előre behatárolt pályákon történő küzdelem. A másikat is a főmenüben találjuk, melynek neve azonnali akció (instant action), mely a részletekbe menően konfigurálható. De kezdjük a Tornával. Legelőször is egy adatlapot (profile) kell nyitnunk, amiben megadjuk a nevünket, a csapat nevét, valamint a csapat lógóját (ez nagyon poén ismét ☺). Majd meg kell adnunk a nehézségi szintet, ami itt tulajdonképpen azt jelenti, hogy milyen erősek legyenek a botok. Itt számos szintet találunk, amik között pl. csak a második helyen szerepel az alapból felajánlott átlagos. Így nem kell aggódnunk, hogy a későbbiekben már nem lesz kihívás a játékban. Ezek után kvalifikálnunk kell magunkat, ami azt jelenti, hogy először egy-két 1 vs. 1 meccset kell lezúznunk, majd ha ez már jól megy, akkor máris mehetünk csapatot választani. A csapat tagjait egy szép számú karaktertáblából kell kiválasztanunk. Az egyes karaktereknek négy alaptulajdonsága van: célzási pontosság (accuracy), agilitás (agility), agresszió (agression) és csapatmunka (team tactics). Ezek az értékek minél nagyobbak legyenek, nagyon nincs értelme foglalkozni azzal, hogy mi mit jelent. De nem is kell túlcifrázni, elvégre egy akciójátékról van szó. Egyes karaktereknél még találunk kedvenc fegyvert, ami azt jelenti, hogy azt fogja használni, amint lehetősége nyílik rá. Miután kiválasztottuk a nekünk tetsző 7 arcot, rögtön jön a meglepetés, miszerint egy csapat csak akkor fogad el valakit vezetőnek, ha ő a legjobb. Miután ezt bizonyítottuk, máris nekiugorhatunk a valódi tornának.

Ezt a területet aszerint oszthatjuk fel, hogy milyen játékfajtákat játszunk. Azonban ezek mindegyike sem elérhető. A kezdetekben csak a team deathmatch él, majd ehhez csatlakoznak a későbbiekben a többiek. Ezek már ismert játékfajták, de egy gyors szemrevételezés sohasem árt:

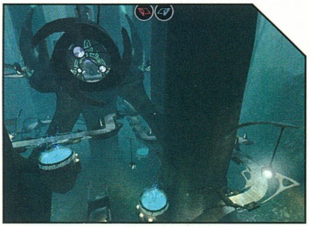
Team Deathmatch: Itt két csapat küzd egymással különösebb cél nélkül. Az a csapat nyer, amelyik előbb eléri a meghatározott pontszámot. Minden lelőtt ellenfél +1, saját csapattárs leirtása -1. A pályákra nem jellemző a szimmetrikusság.

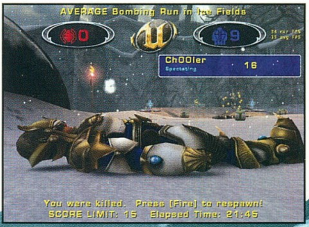
Double Domination: Ez már egy sokkal érdekesebb változat. Ahogy a neve is mutatja, kétszeres foglalást kell végrehajtanunk. A pálya két pontján ugyanis van két hely (A és B), amin ha áthaladunk, akkor a csapatunk színére változik. Ha mindkét hely egyforma színű, akkor megkezdődik a visszaszámlálás. Ha az ellenfél nem képes visszafoglalni az egyiket 10 másodpercen belül, akkor az elfoglaló csapat nyert egy kört. Ilyenkor sem érdemes megállni a harcban, mert a következő kör pár másodperc múlva kezdődik, és mindenki marad a helyén. Három nyert körig tart a meccs. Ezekre a pályákra már a szimmetrikusság a jellemző.

Capture the Flag: Magyarul ez annyit tesz, hogy a két csapatnak van egy-egy bázisa. Itt található a csapat színeit viselő zászló is. A cél az, hogy a saját zászló megőrzése mellett elhozzuk az ellenfél zászlóját a sajátunkhoz. Ha ez megvan, akkor a csapat kap 1 pontot. Ha elértük a ponthatárt, nyertünk. Itt már igazán jó kis stratégiára van szükség, támadó és védekező játékosokra. A kedvencem.

Bombing Run: Ez ismét egy kicsit viccesebb változat. A pályán található egy darab bomba, amit egy sárga labdaforma jelképez. Ezt kell felvennünk és az ellenfél bázisán lévő kapuba belőnünk. Ha nálunk van a bomba, akkor nem lehet semmilyen más fegyvert használni. Ha pedig sokáig gazdátlanul hever a földön, akkor visszakerül a helyére. Cél a megfelelő pontszám elérése.

Ez a négy módozat szerepel alapból a játékban. Aggódnunk nem kell, hiszen nemsokára számtalan módosítás fog napvilágot látni, ahogy az már lenni szokott. De visszatérve az előmenetelünkre. A következő sorrendben kapjuk az egyes játékfajtákat: TDM, DD, CTF, majd végül BR. Ahogy egyre előbbre lépünk, néha kapunk ajánlatokat csapatunk tagjainak cseréjére. Ilyenkor összehasonlítva a csapat tagjait a felajánlott arccal eldönthetjük, hogy kell-e. Így egyre erősebb és erősebb lesz a csapat, valamint az ellenfelek is egyre erősebbek lesznek. Unatkozni nem fogunk egyetlen meccsen sem. Amint láthatjuk, itt csapatjátékról van szó. Egyedül nem tudunk nyerni, ezért nem árt a csapatunk okos összeválogatása. Ezt a gép minden meccs előtt automatikusan elvégzi, azonban ha a Roster fülre kattintunk, akkor ezt saját magunk is megtehetjük. Játék-





élményünk szempontjából rendkívül fontos, hogy a botok hogyan játszanak, azaz milyen szintű az intelligenciájuk. Ezen a téren az UT már egy fogalom volt. Szerencsére ez nem változott, és most is kiváló játékot produkálnak. Botjaink irányítását kétféleképpen végezhetjük el. Az egyik, hogy meccs közben a rádión odaszólunk nekik, hogy mit csináljanak. Erre a manapság már megszokott menürendszer áll rendelkezésünkre, ami gyors és hatékony is. Ha nem akarunk ott szórakozni, akkor a meccs előtt a Roster fülnél adhatjuk ki a következő meccsre a teendőket. De ez itt csak az alapokat jelenti: támadás (offense), védekezés (defense), kószálás (roam), támogatás (support). Összességében nem volt semmiféle problémám velük, kihasználták a helyzeti előnyöket, jól céloznak, csapatban mozognak, stb. Ha minden versenyszámban megvertünk mindenkit, akkor jöhetnek a végső próbák, a döntők. De ez maradjon meglepetés ☺.

A másik módja az egyszemélyes játéknak az Instant Action nevezetű menüpont alatt rejtőzik. A név találó, hiszen egy perc múlva már a hadszíntéren állva lőhetjük az ellenfelet úgy, hogy előtte minden nyalánkságot beállítottunk. Nézzük meg ezt is egy rövidke bemutató erejéig. Legelőször a pályát kell kiválasztanunk. A pályanevek előtt szerepel, hogy a készítők milyen játékmódra tervezték. A botok erősségét a bot skill menünél állíthatjuk, illetve meghatározhatjuk, hogy a maphoz megadott számú botot használjuk-e (use map bot count) vagy ezt is megadjuk (number of bots). Külön nyalánkság, hogy saját botokat is használhatunk. Ne felejtsük megadni a játéktípust is, majd máris mehetünk át a Game Rules fülre, ahol egyrészt a játék sebességét (game speed), valamint a ponthatárokat és időhatárokat is beadhatjuk. Bekapcsolhatjuk a saját csapattárs sebzését is (friendly fire, xx percent) a tényleges sebzés százalékos értékében. A weapon stay kapcsoló megadja, hogy a fegyverek állandóan elérhetők legyenek-e, vagy várni kelljen az ismételt megjelenésükre. A képernyő alján van a legviccesebb kapcsoló, ugyanis az auto-adjust skill bekapcsolásakor a botok beállnak arra a szintre, amit mi a játék során nyújtunk ☺. A következő fül, ami a Mutators nevet viseli, adja meg az igazán izgalmas beállításokat:

Arena: A pályán az összes fegyvert lecseréli az általunk választottra.

BigHead: A teljesítményünk függvényében nőni kezd a fejünk, vagy éppen csökken.

InstaGib: 1 lövés – 1 halál. A fegyver pedig shock rifle.

LowGrav: Alacsony gravitáció.

No Adrenaline: Az adrenalin pirulák eltüntetése a pályáról.

No SuperWeapons: A két szuperfegyvert tünteti el.

QuadJump: Akinek nem elég a dupla ugrás, itt van a négyszeres.

Regeneration: A játékosok életereje folyamatosan növekszik.

Slow Motion Copses: Az elhalálozás lelassítása, nem lehet azonnal újraéledni.

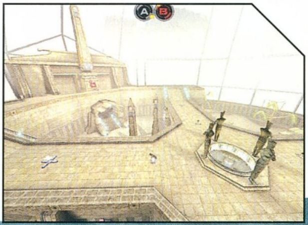
Vampire: Amennyit sebzünk, annyit gyógyulunk.

Zoom InstaGib: Ua. mint az instagib, de itt lehetőség van zoomolásra is.

Ezek közül bármelyiket hozzáadhatjuk az aktuális játékunkhoz, amit éppen konfigurálunk. Nagyon jó dolgokat raktak bele alapból, ezek némelyike eddig csak mint kiegészítő módosítás volt elérhető. Ha nem csak egy pályán szeretnénk játszani, akkor a Map List fülre kattintva ezek sorrendjét adhatjuk meg. Itt csak azokat a mapokat látjuk, amelyek a beállított játékstílushoz tartoznak. Az utolsó fülön pedig a saját karakterünket tudjuk kiválasztani. Ennyi lenne ez a rész. Kis gyakorlás után már tényleg pillanatok alatt leszünk képesek elindítani a játékot és agyalni a botokat. Ez az a rész, ami nélkül hamar megunnánk a játékot akkor, ha éppen nincs internetünk, és szerencsére ezt a részt nagyon eltalálták a srácok.

Többjátékos üzemmód, azaz játék felsőfokon

Aki még nem játszott neten FPS-t, az még nem tudja, milyen is az igazi játék. Ez sajnos igaz még akkor is, ha sokan tiltakoznak ellene ☺. Így van ez az Unreal Tournament 2003 esetében is. Annak ellenére, hogy ez az a rész, amiért a játékot elkészítették, túl sok minden nem maradt, ami csakis ide tartozik. A fegyvereket és a játékfajtákat már ismertettem, és tulajdonképpen másra nincs is szükség, hogy játsszunk. A főmenü ennek ellenére még okoz meglepetéseket, hiszen az internetes játékot



CSALÁSOK

Noha nem szép dolog a csalás egy játékban, mi mégis gondolunk a csirkékre is. Lássuk, milyen fontosabb csalások találhatók a programban. A beírásukhoz hívjuk le a konzolt a ~ megnyomásával, majd pötyöghetünk:

God - sérthetetlenség
Amphibious - víz alatti lélegzés
Fly - repülés
Ghost - át tudunk menni a falakon
Walk - visszatérés repülő üzemmódból
Invisible true/false - láthatatlanság ki/bekapcsolása
Teleport - a célkereszttel jelzett helyre teleportálunk
AllAmmo - minden fegyverhez full töltényt ár
Allweapons - megkapjuk az összes fegyvert
SkipMatch - megnyerjük az aktuális meccset

és a szerverindítást teljesen különválasztották. Nagyon jól tették! Ha játszani akarunk, akkor elegendő rábökni a play online/LAN sorra és máris a sűrűjében találjuk magunkat, ahol a szűrők beállítása után a nekünk tetsző szerverre kell klikkelni, és máris játszunk. Hasonló a helyzet LAN-on történő játéknál, pofonegyszerű. Visszatérve a főmenüre láthatjuk, hogy most már csak egyetlen opciót nem vizsgáltunk meg, ez pedig nem más, mint a Host Multiplayer Game nevezetű tétel. Ez nem szolgál másra, mint hogy pillanatok alatt egy profi szerverhostot hozzunk létre. Az első három fül alatt található lehetőségek teljesen megegyeznek az Instant Action résznél leírtakkal (persze nincsenek botok). A finomságokat a negyedik fül rejti, ami a Server névre hallgat. A következőkkel találkozunk:

Dedicated server: dedikált, azaz hivatalos szervert indítunk.
Lan Game: a szervert csak a helyi hálózatban lehet látni.
Advertise Server: a szerver megjelenik a központi szerveren lévő listán is.
Collect Player Status: a játékosok eredményét lejelentjük a központi szervernek.
Balance Team: nem engedi, hogy egyik csapatban túl sok játékos legyen.
Bot Skill: az esetlegesen hozzáadott botok erőssége.
Use Map Defaults: a pályához tartozó alapértékek használata (játékosszámok, megfigyelők).
Use Custom Bot: saját beállítású botokat adunk a szerverhez, ekkor megjelenik a bot Config fül is jobb felül.
A jobb oldal egyértelmű, egyedül a web admin kapcsoló szolgál kisebb magyarázatra. Bekapcsolásával érhetővé válik a szerver neten keresztüli konfigurálása is a megadott porton keresztül.
Ezek után már nincs más hátra, mint, hogy a Start gombra klikkeljünk, és máris fut a szerverünk. Akinek ez nem elég, az megtalálhatja a napokban kiadott dedicated szervert egy 250 MB-os fájl formájában a neten, de ehhez sajnos még nem volt szerencsém.

Nyalánkságok, azaz van itt még más is.

Az egyik ilyen nyalánkság a kettős ugrás, ami annyit tesz, hogy az ugrás gomb ismételt megnyomása újabb magasságokba repít minket. Ennek elég érdekes a külsőnézetes vetülete, de ez is tovább növeli a játékélményt.

Ha már a külső nézetnél tartunk, akkor természetesen meg kell említeni azt is, hogy a behindview 1 konzolparanccsal átválthatunk a harmadik személyű nézetre. Majd ezt az értéket nullára állítva visszatérünk a hagyományos, belső nézethez.

Amint az köztudott, az Unreal motor nem csak a grafikáról szól, hanem egy sokkal komplexebb rendszert takar. Ebbe beletartozik pl. a járművek profi kezelése is. Ez az UT2003-ban nem jön elő, hiszen teljesen idegen a játék szemléletétől. Ennek ellenére ezt is szemrevételezhetjük, ha a konzolba beírjuk az open vehicledemo.ut2 sorocskát. Ekkor egy kisebb terepgyakorlatot tehetünk a meglehetősen brutál kinézetű páncélautónkkal. Jó móka nagyon, és sokat elárul a rendszer profizmusából. Remélem, hamarosan látunk erre az opcióra épülő játékot.

Egy újabb nyalánkság az adrenalin tabletták bevezetése is. Ezekből száz pontnyit kell összegyűjtenünk, ekkor lehet aktiválni az egyes speciális tulajdonságokat, méghozzá nem mással, mint az irányítóbillentyűkkel (Előre, Hátra, Jobbra, Balra). Ezek a következők:
Gyorsítás: E, E, E, E
Regeneráció: H, H, H, H
Láthatatlanság: J, J, B, B
Berserk: E, E, H, H
Amint láthatjuk, nem Mortal Kombat nehézségű kombókról van szó, inkább az adrenalint megszerezni lesz nehéz ☺.

Összefoglalás, azaz mindig van befejezés.

Nos igen, még ennek a nyolc oldalacskának is a végére értünk egyszer. Aki netán végigolvasta, az észrevehette, hogy a grafikáról és a hangokról nem szóltam. Ez inkább amolyan önmegtartóztatás volt, mert mind grafikailag, mind zeneileg a csúcson van a játék, és képes lettem volna a sok dicsérettel oldalakat elvenni a lényeges dolgoktól. Nagyon szép, nagyon csodás. A helyszínek pedig egyszerűen hihetetlenek. A játékban nagyon sok dolog az egyiptomi kultúrából lett átvéve, de ez csak tovább színesíti az amúgy is csodás színkavalkádot. A zenéről csak annyit, hogy ennél jobban nehéz lett volna eltalálni a játék hangulatát, ami azért is érdekes, mert külső cég készítette ezt a frenetikus hangzást. A karakterválasztáskor bemondott nevek is pont ilyen jól eltalálták. Összességében egy rendkívüli erőt sugárzó játék bontakozott ki előttem a napok során, amit eddig sikerült eltöltenem vele. Nagyszerű játékélménye és összetett szépsége igencsak feladja a leckét a konkurenciának. A madarak azt is csiripelik, hogy a legújabb videokártyákhoz is tartogat még meglepetést a játék. De ez már a jövő, a jelenben pedig itt van számunkra az UT2003, ami mindenképpen egy bölcs választás, szórakoztató vagy esetleg komoly időtöltés szempontjából is.

Ch00ler

97%

grafika	25/25
zene/hang	14/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 733MHz, 128 MB RAM, 3 GB HDD

ARENA

Quake III Arena	95%
Counter-Strike	96%
Jedi Outcast	94%

NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.`S WAY

Fejlesztő: Monolith **Kiadó:** Vivendi/Fox Interactive **Web:** nolf2.sierra.com

Ha azt mondom, hetek óta Cate Archer-lázban égek, csak féligazságot mondtam, hiszen immáron két éve, hogy a nagyon titkos és nagyon szexi ügynök betáncolt a képernyőnkre – és a szívünkbe. 2000-ben a Monolith egy olyan FPS-t rakott le az asztalra, amely előtt mindenki fejet hajtott – nem volt olyan írott vagy elektronikus média ezen a sárgolyón, aki ne ezt választotta volna az év akciójátékának. A grafika, a hangulat, a humor, a zene és az elődein (sőt, követőin is...) túlmutató AI egyfajta etalonként kerültek be a históriáskönyvekbe, és én már nagyon vártam, mit tud felmutatni a fejlesztőcsapat két év elteltével.

Örömmel mondhatom, hogy a Monolith szerencsére járja a maga útját, és nem ül bele a divatirányzatok sokszor örvénybe húzó csónakjába. Amikor humortalan, nagyon realisztikus, nagyon kemény játékok sorjáznak elő ismert és kevésbé ismert műhelyekből, ez a fejlesztőcsapat ismét megmutatja, hogy a kreativitás és a precíz, átgondolt játéktervezés egy kitűnő grafikus motorral megtámogatva mire is képes.

A háttérsztori maga nem sokat változott. Még mindig a '60-as években járunk, kb. egy évvel előző történetünk befejezése után. A glóbuszt behálózó bűnszövetkezet, a H.A.R.M. szemében immár Cate Archer az első számú közellenség, és új vezetője, a Director összeszedi a világ legjobb bérgyilkosait, hogy kipiszkálják ezt a szálkát a szervezet körme alól. Eközben a „vörös veszedelem" elindítja az Omega-tervet – le akarnak rohanni egy kis, független szigetet, ami biztosan nukleáris háborúba sodorná a két nagyhatalmat. Az USA a UNITY segítségét kéri, és természetesen Cate látszik a legalkalmasabbnak a feladatra. Így ügynöknőnk két hatalom kereszttüzébe kerül: miközben a szovjetek tervét próbálja megakadályozni, fel kell vennie a küzdelmet az életére törő seregnyi rosszarc ellen is, élükön a gyönyörű nindzsalánnyal, Isako-val, és a Mímes Királlyal, aki francia akcentusú pantomimesek harcias alakulatát veti be Miss Archer ellen. (Jaj! ☺) Kalandjaink 15 hosszú fejezet 44 pályáján zajlanak, Japántól Szibérián és az Antarktiszon át Indiáig, és a H.A.R.M. földalatti bázisáig.

A Monolith már az előző részben is megpróbálta a játékosokat rávenni a kémekre inkább jellemző óvatos lopakodásra, csendes akciókra a nyíltszíni harc helyett. Ez félig-meddig jött össze, ám most a fejlesztőknek sikerült az, ami a divatteremtő Thief óta szinte senkinek: egy nagyszerűen kivitelezett, átgondolt lopakodási szisztéma kidolgozása úgy, hogy az ne menjen a játékmenet kárára (és a játékos idegeire), hanem segítse azt. Ide tartozik az előző részben is szerepelt „anyagfüggő" osonás (azaz nem mindegy, hogy a betonúton vagy oldalt, a fűben közelítjük meg áldozatunkat), a kihajolás a sarkok mögül, és a pályákon található rengeteg mélysötét búvóhely, ahol láthatatlanná válhatunk, még akkor is, ha a világ minden őre minket keres. (Ilyent mi magunk is teremthetünk, ha egy beugróban kicsavarjuk a fejünk felett világító villanykörtét...)

Itt máris rátérhetünk a mesterséges értelem kérdésére. A NOLF2 ismét mintaszerű AI-t tartalmaz – egyszer a fejlesztők igazán tarthatnának ebből egy szemináriumot valamelyik játékfejlesztői konferencián... Ellenségeink hihetetlenül képzett katonák, akik éberen figyelnek környezetükre – és egymásra. Elég egy felrúgott üveg, egy nyitva felejtett ajtó, egy rosszkor felkapcsolt villany, hogy felhívjuk magunkra egy őr figyelmét. Ha jelenlétünk még nem ismert, akkor ezt sokszor csak egy „Ki van ott?" kiáltással megúszhatjuk, ha azonban érkezésünkre felkészítették a martalócokat, azonnal az „Itt a kém!" kiáltások hangzanak el, az őrök riadót fújnak, egymást értesítik, és miközben egyikük keresni kezd minket, a másik fedezi őt. Ha belebotlanak fekvő társukba, először megbökdösik, ha látják, hogy erőszakos halált halt, azonnal körbenéznek,

körüljárják a helyszínt, megtárgyalják a többiekkel a történteket, majd ha úgy látják jónak, elkezdik a környék átfésülését. Az útkeresés igen fejlett, átvetődnek a korláton, hordókon, hogy fedezéket keressenek, taktikai repertoárjuk meghökkentő – amikor Szibériában, egy kunyhóban meglepett két őr, egyikük a szoba egyetlen kijáratát tartotta tűz alatt, míg a másik kirohant a házból, és az ablakon át kezdte szórni rám a Kalasnyikov áldását... Mindez egy nagyon átgondolt játékmenetre késztet minket, például meg kell várnunk, míg a két őr befejezi a beszélgetést, szétválnak, eltávolodnak, majd az egyiket gyorsan kiiktatni, és a holttestet elrejteni. Cate a vállára tudja dobni áldozatait, és egy sötét sarokban lefektetve átkutathatja őket. Ez ismét újdonság, ugyanis a felszínes tapogatás után, melynél az őr fegyverét, lőszereit vagy saját nyílvesszőnket vehetjük magunkhoz, az akciógomb nyomva tartása mellett egy hosszabb, de alaposabb testüreg-motozásnak vethetjük alá áldozatunkat, amelynek során a rohadt almától a játékkatonán át a mozijegyig mindenféle szemetet találhatunk – és persze fontos dolgokat is, kötszert, „páncélzatfoltozót", gránátot, leveleket.

Apropó, levél. Az előző rész egyik jópofa alkotóelemei voltak az úgynevezett „Intelligence Item"-ek, vagyis a mindenféle táska, levél, feljegyzés, melyek hol humoros, hol fontos dolgokat hoztak tudomásunkra. Ezek megtalálása csak egyfajta bónusz volt, mindenféle kényszer nélkül. Most a fejlesztők ezt is kicsit megtekerték, egy kissé RPG-s, vagy a műfajnál maradva, Deus Ex-szes karakterfejlesztési rendszerrel. Nem kell megijedni ettől, könnyen átlátható, egyszerű dolog ez. Az akció során pontokat kapunk minden megtalált tárgyért, teljesített fő- és részfeladatért. Utóbbiak opcionálisak – például az említett Isako önéletrajzának egyik lapját megtalálva pár száz pont jár azért, ha a többi oldalt is megkeressük. Menet közben bármikor kiléphetünk arra a képernyőre, ahol ezeket a megszerzett pontokat elkölthetjük nyolc tulajdonságunk – lopakodás, állóképesség, fegyverjártasság és hatékonyság, kutatás, cipelés, páncélzat és „bigyókezelés" – öt fokozaton való fejlesztésére. Pontjait mindenki arra használhatja, ami neki a legszimpatikusabb – nindzsalelkűek a hangtalan lopakodást, a gyors árnyékba olvadást turbózhatják, míg adrenalinbajnokok nagyobb HP-ra, erősebb páncélzatra tehetnek szert, vagy növelhetik lövéseik erejét, pontosságát, csökkenthetik az újratárazás idejét.

Máris elérkeztünk a következő fontos pontig: fegyverek és bigyók. A kreatív csapat ismét alaposan belehúzott, így a már-már unalmas FPS arzenált sikerült kissé átalakítani. A hagyományos fronton maradtak a jó öreg barátok – gép- és oldalfegyverek, gránátok, sniper rifle, számszeríj és társaik. Persze mindegyikhez, mint az előző részben is, számtalan muníciófajta jár (mérgező-, gyújtó- és robbanólövedékek), és a gránátokból is akad pár, például könny-, nevető-, vagy altatógáz tartalmú is. Ám mivel az új játékmenet lehetővé teszi, hogy egy riadó alkalmával az esztelen, és kétes kimenetelű lövöldözés helyett a menekülést és elrejtőzést válasszuk, kapunk ehhez is pár készséget: hátunk mögé dobva egy banánhéjat a sarkunkban lihegő ellen elcsúszik, buksija nagyot koppan és megpihen, a laza mozdulattal elhintett medvecsapda hatását pedig hadd ne részletezzem...
A gadgetek, avagy bigyók eszköztára is igen kellemesnek mondható, és ezek mindegyike észrevétlenül keveredik el egy női ridikül amúgy elképesztő tartalmában: a hajlakkból hegesztőpisztoly, a púderkompaktból kódtörő, a rúzsból fényképezőgép, a sminkkészletből elektromos sokkoló, a körömvágóból tolvajkulcs válik pillanatok alatt, de a feltűnő zseblámpa helyett (bár feltűnik valakinek egy viharlámpa egy női táskában?) ezúttal világító kulcstartó gondoskodik a sötétség oszlatásáról.

Egy finom átkötéssel térjünk rá a grafikára, hiszen van itt is bőven megtárgyalnivaló. A motor a legújabb fejlesztésű 2.0-ás Lithtech erőmű, annak is a legerősebb, Jupiter nevet viselő verziója. Az előző generációs motorról annyit tudtunk elmondani: vagy nagyon ment, vagy sehogy... Sokan rakták fel anno a polcra a Lithteches játékokat azzal, hogy majd megnézem, ha lesz hozzá vasam. A Monolith 2000 elején önállósította a motor fejlesztőcsapatát, és ez bizony jót tett, az új erőmű nemcsak elképesztően szép dolgokat vonultat fel, de immáron az optimalizálásban is sikerült átlendülnie a holtponton. Amint feltelepült a játék, hatalmas merészséggel kiválasztottam a legmagasabb fokozatot, 1024x768/32 bit, aztán Isten neki, fakereszt... Nos, muzeális vasamon (AMD Athlon 900 MHz Thunderbird + Inno3D GeForce2 Ti 64MB) nemhogy elindult a játék, de játszhatónak is bizonyult, bár nem mondom, hogy száguld, és főleg a nagy, nyílt terepen, sokszereplős akciókban bizony néha rá-rálép a fékre, de ez eddig egyáltalán nem volt zavaró. Ami viszont kell a kis édesnek még mindig, az a memória. Sok-sok memória! Ne fogjon senki könnyelműen az íjhúrok pengetéséhez, ha nem vigyorog legalább félgigányi RAM az alaplapján. Ez persze úgy általánosságban ma már elmondható, de azért azt a hörgést, szaggatatást, amit a NOLF2 egy játék mentésénél, és főleg visszatöltésénél művel 256 mega RAM-mal (ami ugye XP alatt már csak úgy 170-re olvad kapásból), hallgatni is rossz, nemhogy átélni. Ennek előnye annyi, hogy az angolul kevésbé tudó játékos a betöltési képernyőn megjelenő tippeket és küldetésleírást kényelmesen kiszótárazhatja...

Hanem amint betöltődik a stuff... A látvány tényleg elképesztő. Az új motor alaposan felzárkózott az Unreal Warfare mellé, azt már most megállapíthatom, ezt és mondjuk az UT 2003 bétáját összevetve. Ahogy Japánban átérünk a kis hídon, odalent a csillogó víz, jobbra a vízesés, melyből ködpára gomolyog elő – hümm! Az egyik őrület az oregoni pályán dühöngő tornádó, melyhez foghatót utoljára a Twisterben láttam – amikor elmentem a kerítés mellett, és annak léceit leszaggatta a vihar, és elrepítette, a székemmel együtt dobtam egy hátast. Amitől először lepadlóztam, az a fegyverek megjelenítése volt, hiszen a kezdésnek kapott ijpuskán

jól olvasható a márkanév, és így van ez más készség esetében is, a szerszámzatok kidolgozása nyugodt szívvel fotórealisztikusnak mondható. Aztán ott vannak a karakterek. Kidolgozásuk, animációjuk mesteri, az orosz őr fejéről, amint hirtelen lőállásba ugrik, leesik az usánka – amikor a nyíllal átlőtt nindzsalány felszegeződött a faoszlopra, és élettelenül lógott, már tátottam a számat, ám amikor a felületes kutatás első lépéseként kihúztam belőle a nyílvesszőt, és a test lecsúszott a padlóra, úgy is maradtam... Az összképet azonban még mindig rontja a „clipping", amit úgy tűnik, egyelőre senki nem tud teljesen kiküszöbölni. (Magyarul: néha bizony előfordul, hogy a házfalnál lelőtt őr felsőteste „beesik" a szobába, míg a két lába odakint marad.)

Az új motor képességei igazán az átvezető mozikban látszanak meg. Cate olyan gyönyörű, hogy az már fáj, Isako mimikája, szemjátéka és testbeszéde, mozgása döbbenetesen életszerű, és nemcsak az arcok tökéletesek, de a ruházat is, a Director puha, piros köntöse szinte kézzel tapintható. Maguk a filmetűdök nem túl hosszúak, lényegre törőek, feladatuk, hogy továbblendítsék a sztorit, ezt a szerepüket nagyszerűen betöltik. Érdekesség, hogy főhősnőnknek új hangja van, melynek gazdája Jen Taylor – őt a konzolosok ismerhetik jól, hiszen a Halo-ban Cortana, a Super Mario Sunshine-ban Princess Peach figurájának kölcsönözte kellemes orgánumát.

A játékmenet egyetlen szépséghibája talán a lassú indulás. Az első fejezet, Japán, tulajdonképpen az oktatópálya, a másodikban, Szibériában hosszú percekig keresgélünk mindenféle szükséges felszerelést, bár ezt megtöri a hómezőn való őrült száguldozás a motoros szánnal. Igazából az események a játék felénél pörögnek fel, és innentől nincs megállás, abbahagyhatatlanná és hihetetlenül tempóssá válik az akció – ha valaki ráásítana az elején, ne adja fel, megéri!

Nem szóltam még a hangokról és a zenéről, ami az első játéknak is nagy-nagy értéke volt. Nos, sokat nincs is mondanom – elképesztően hangulatos, és olyan dinamizmust ad, amely ritkán látható manapság játékban. A nyugodt tempó egy pillanat alatt felpörög, amint észrevesznek minket, majd ha sikerül elrejtőznünk, és elül az izgalom, a zene is lenyugszik – olyan, mintha egy újabb, felettébb hasznos bigyó lenne ez is Santa bácsi műhelyéből. A párbeszédek pedig valami nagyon pihent ember szüleményei, sokszor kellett szünetet tartanom, hogy kifetrengjem magam, olyan dialógusokat hallunk, hogy az valami elképesztő...

Gyorsan fussunk át a többjátékos üzemmódon, hiszen van ilyen, de ez tulajdonképpen nem valami nagy szám, a NOLF2 erősen szólista játék, ami nem baj, sőt a hazai internetvisszafejlődést tekintve inkább előny... A multiban három társunkkal a UNITY kiváló kommandósosztagát alkotjuk, akiknek négy nagy kampányban a szólójátékhoz kapcsolódó feladatokat kell megoldaniuk, például az első pálya végén Cate kimentése Japánból – egyikünk a sebesült hölgyet cipeli a vállán, miközben a többiek fedezik őt. Ez egy érdekes kiegészítése a játéknak, mintegy annak kiteljesedése, persze különösebb újrajátszhatósági érték nélkül, de azért jó móka, és mind a neten, mind helyi hálón érdemes egyszer nekiülni, de csak az egyjátékos mód végignyomása után. A fejlesztők ígéretet tettek egy patch kiadására, mely után hagyományos multis módok (DM, CtF stb.) is játszhatóak lesznek – majd meglátjuk, mi lesz ebből.

A végére maradt az értékelés, ami elég könnyű, hiszen a cikkből talán kiderült a véleményem: a NOLF2 ismét telitalálat, amellyel a Monolith (Isten tartsa meg szokásukat!) sok tekintetben még feljebb tette azt a lécet, amit az első rész után se sokan tudtak átvinni. Különösebb ellenfelek nélkül jó eséllyel pályázik, hogy idén is besöpörje az első helyezésért járó díjat az év végi szavazásokon. Nálam már elnyerte...

]{redenc

98%

grafika 24/2
zene/hang 15/1
játékélmény 40/4
kategórián belül 14/1
összhatás 5/

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép **[javítás]** demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 256 MB RAM, D3D, 1.8 GB HDD

ARENA
No One Lives Forever....................96%
Half Life..99%

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: THE GATHERING STORM

Fejlesztő: New World Computing **Kiadó:** 3DO **Web:** www.3do.com

Hálás téma egy kiegészítő lemezről írni, sok felvezetőt nem igényel a dolog, és mivel van mondandóm bőven, csapjunk egyből a Tündérsárkányok közé!

A Gathering Storm (nem tévesztendő össze a Churchill életéről szóló, azonos című filmmel ☺) nem önálló verzió, tehát szüksége van egy teljes Heroes IV-re, amellyel szoros, elválaszthatatlan barátságot köt. A vinyót nem terheli, mindössze 100 MB körüli a feltelepített új komponens. Mivel semmiféle grafikai csiszolást nem tartalmaz, továbbra is megelégszik a manapság már igen szerénynek mondható vassal, ehhez többet nem is lehet hozzáfűzni.

A legfontosabb újdonság az új egyjátékos küldetéssorozat, mely hat kampányt tartalmaz. A történet öt hősről szól, akik felkerekednek, hogy megtörjék a gonosz varázsló, Hexis hatalmát, aki a Természet és a Halál birodalmát uralva nemcsak hőseink hazáját, Devonshire-t veszélyezteti, hanem egész Lodwart, ahol mindennaposak a földrengések, árvizek, szörnyű viharok. Az első öt küldetésben új hőseinknek (Agraynel, a bárd, Bohb, a főmágus, Kozuss, a varázsló, Alita Eventide, a sötét pap, és Dogwoggle, a barbár) összesen 16 varázserejű tárgyat kell megkeresniük (ezek mindegyike új artifact, több nincs is), majd a hatodikban erőiket egyesítve a dühöngő elemeket legyőzve el kell pusztítaniuk Hexist.

A kalandtérképen két új épületfajtát találunk: mind az öt mágiaiskola kapott egy Conservatory nevű kis lakot, ahol pergameneket vásárolhatunk, melyek egy-egy, az adott iskolához tartozó varázslatot tanítanak meg. Ezen kívül találunk Coliseum nevű arénákat is mind az erő, mind a mágia használói számára, amelyben hőseink megmérkőzhetnek a szintjüknek megfelelő számú ellenséggel (mágusok Tündér-, harcosok pedig Fekete Sárkányokkal) – ha győznek, szintet lépnek, ha veszítenek, vihetjük őket a legközelebbi városba vagy Szentélybe újraéleszteni...

Gondolom, mostanra minden rajongó már azt mondogatja: jó, jó, de mi van az új lényekkel? Nos, vannak, négyen, bár nem termelhetőek, mindegyik semleges jószág, de elég finom. Az első a Goblin Knight, amely egy 3-as szintű káoszlény, 50%-os mágia ellenállással, Stone Skin képességgel és az első támadás kivédésével (Negate First Strike). Elég kemény, hiszen mind mágikus, mind fizikai támadásokat jól véd, ennek ellenére goblinmód gyors. A második az Evil Sorceress, aki egy Rend iskolához tartozó boszorkány, Magic Mirror, és ami a fontos, Teleport mágiákkal. A harmadik újszülött, aki nekem igen bejött, a Gargantuan, ő egy Behemótra hasonlító lény (a Természet szülötte), kis Küklopsz beütéssel és egy Fekete Sárkány erejével, azaz sziklahajigálásokkal támad területet, közelharcban pedig kiadós ütésekkel válaszol – ilyen akcióknál ráadásul még büntetés se jár ezért (No Melee Penalty)! Utolsó új lényünk egy élőhalott, a Dark Champion, aki tulajdonképpen egy elpusztult, majd feltámasztott Paladin. Mindenféle jósággal bír, elég talán felsorolnom: Charge, Undead, Fear, Regeneration – kemény ellenfél, és hasznos zsoldos!

Mindezeken túl természetesen pont kéttucatnyi új map is jár, és van még 5 kifejezetten multira kihegyezett pálya is. A többjátékos üzemmód tartalmazza a 2.0-ás update-t, ez nemcsak hibajavításokat, de elég sok változást is tartalmaz, felesleges lenne itt felsorolnom, akit érint, az a telepítés után megtalálja a főkönyvtárban, a multiplayer.txt-t elolvasva.

Még egy fontos és lényeges változás. A telepítő frissíti a küldetésszerkesztőt is, azaz minden újdonság, a hősök, tárgyak, lények, épületek elhelyezhetőek lesznek az új térképeken, de vigyázat: ezek már csak az új, feltupírozott HoMM4-en lesznek játszhatók, még azok is, amelyen nem alkalmazunk semmit a friss anyagból! Természetesen ez vonatkozik a többjátékos módra is, vagyis GS alatt készült multimap csak GS-sel telepített Heroes4-gyel lesz játszható, erre a szerverek is figyelmeztetni fognak minket.

A fejlesztők ígérete szerint jövő tavasszal kézbe vehetünk majd még egy kiegészítő csomagot, aztán lehet gyűjteni a pénzt a Heroes 5-re. Jelen munka sajnos egyáltalán nem egy nagy durranás. Aki multiban nyomul, vagy rendszeresen tölt le a netről új pályákat, az kénytelen lesz beszerezni a Gathering Stormot; aki egyszer végignyomta a 4-est, és feltette a polcra, az inkább várja meg a következő részt. Ez a lemez egy kötelezően kiizzadt munka, mint seregben a csempepucolás fogkefével. Értelme nincs sok, de ha egyszer muszáj...

]{redenc

70%

grafika	17/25
zene/hang	5/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 300, 128 MB RAM, 100MB HDD

ARENA

Age of Wonders 2	84%
Etherlords	85%
Disciples 2	90%

MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Fejlesztő: Microsoft **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft.com/games/combatfs3

Küzdelmes napok elé nézünk, a Picipuha Ablakok mögül megint kikandikál a redmonti óriás, bár ezúttal nem a kékhalál egy gépzabáló kölkét ereszti ránk, csupán a Flight Simulator uralta polgári repülés mellett szárnyakat szeretne növeszteni II. világháborús hadszíntereken is. A civil verzió felfegyverzett változata, a Combat Flight Simulator nem újdonság, régi ismerős a harci szimulátorok között. Az első részt mondjuk simán lenyomta a vele közel egyidős European Air War, viszont a kettes nálam telibe talált, a Csendes-óceán oly ritkán felidézett arcát mutatta meg: a Midway-nél lezajlott hordozócsatát, Guadalcanal-t és minden lényegesebb amcsi-japán légi összeborulást. A harmadik epizódból képet kaphatunk, miként érte el 1943-tól fokozatosan a Harmadik birodalmat a totális összeomlás.

Hangulatteremtő látványelemek. A bemutatkozásnak szánt négyperces intró komoly felüdülés a 2 gigás merevlemez-hasítás után, bár egy elképzelhetetlen, de látványos szankció csap át a mozgóképek végén, amikor a Tigrist megroppantó Thunderbolt nyomába a felkavart füstön keresztülvitorlázva megérkezik a fenséges Gotha, a németek befejezetlenül maradt sugárhajtású vadászbombázója.

Furcsa, de az előző részhez megkomponált képregényszerű betétek és a hangulatos kezelőfelület füstté vált, helyette repülőtéri életérzés címmel nagyképernyős színielőadásban láthatjuk a gépünk és a náci vagy szövetséges uniformisban pöffeszkedő pilótát – a későbbi alteregónk, miközben a légelhárítás szorgos ütegei duruzsolnak az előpattintható menük alá. Összességében az interface-en esett csorba tetszetős, ám amíg „tankolni" voltam a konyhán, az átszüremlő bődületes zajoktól frászt kapott az egész család, és amikor visszatérve a füstölgő gép roncsain pihent a kamera, enyhén szólva fel tudtam volna rúgni az unottan ácsingózó figurát – szerencsére az esemény nincs kihatással a későbbiekre.

Feladataink sokrétűsége. Az 1943-tól induló kampányolás többet rejt, mint a leharcolható küldetések monoton ismétlődéséből kihozható sorozat, dinamikus szerkezete már-már a Battle of Britain-éval vetekszik. Először a három nemzet (angol, amerikai, német) fiai közül választhatunk egy előre betervezettet – három-három előélettel, egyedi külsővel megalkotott gyászhuszárt lajstromoztak be –, aztán jön az érdemi döntés, miszerint a haza belénk vetett bizalmát vadászpilótaként vagy bombázóként szolgáljuk meg. A következő meglepi a frontvonal-szisztéma, a Csatornán csalinkázó girbegurba vonal szektorokat metsz ki a térkép hálójából, minden szektor egy misszió – bár kezdetben nagyon egykaptafás, de mihelyst John Briggs képében (illetve gépében) rést ütöttem a hajókaravánok vonalán, máris a francia partokon állt a határ, és a kockákban olyan finomságok vártak, mint szárazföldi csapatok légi fedezete, tankoszlopok szétzilálása, bombázók dorgálása és a repterek elleni rajtaütés. A hadtápbázisok bomlasztása és a stratégiai fontosságú hadiüzemek zaklatása lebegjen távoli célkitűzésként szemünk előtt, így ezek irányába tolva a frontvonalat érhető el a végső győzelem. Az imént említett légi csapásokkal vagy a gyűjtögetett presztízspontok szárazföldi haderőre váltásával – értsd: egy kisebb páncélos hadtest bevetésével – feszegethető a határvonal. A további újítások, mint a gépvásárlás vagy személyes skill-jeink csiszolgatása, például a g-effektek tűrése (beszürkülés, vértolulás) szintén a célpontok megsemmisítése után járó tapasztalat-növekmény számbeli megnyilvánulásából finanszírozhatók, akárcsak a „vision" címszó alatt futó sasszem-élesítés (távolabbra „ható" IFF azonosítás, jobb célfelderítés).

Jövőbemutató géppark. A gépállománynál dobtam egy hátast – eredetileg hídba mentem volna, de ahhoz túl öreg vagyok már ☺. Szóval, ha azt mondom toló-propeller, vagy hátranyila-

zott szárny, esetleg gázturbinás hajtóművek, akkor gondolom nálatok is beindul a nyálelválasztás. Hagyjuk ki a lajstromból az öreg madarakat, mint a Messzerek, Fókák, Thunderbolt-ok, Lightning-ok, Mustang-ok és más angol komák, a Me-262 lerágott csont, a 36 gépből álló konstrukcióban még csak nem is a közepes bombázók – B-25 Mitchell, B-26 Marauder, Ju-88 -, vagy de Havilland úr 'Wooden Wonder'-je (Mosquito – a 'facsoda') – a legnagyobb csoda. A „what-if", azaz a „mi lett volna, ha..." szlogenre épülő küldetésekben létrejött az, ami a 2. világháborúból kimaradt, jetek esnek egymásnak, színtiszta meccs a sugárhajtású vadászbombázók és elfogók között. A brit Vampire és az amcsi Shooting Star ered a náci Gotha „csupaszárny konstrukció, szinte démoni külső, mint a Stealth Fighter, csak kerekben" nyomába. Olyan prototípusok reptethetők még, mint a farmotoros, toló-propelleres Ascender vagy a toló- és húzó-propelleres (elől-hátul propcsi) Dornier 335, amelyek az akkori világ leggyorsabb légcsavaros repülőgépeinek számítottak volna. Különösen a Curtiss P-55 Ascender-rel barátkoztam össze, ez a fura kifordított gép olyan, mint a villám, igaz, a kevésbé zsírozott fajtából, de a fogócskához a megszokott második világháborús pilótafülkék után szinte panorámás kilátást kínál a kialakítás.

Valós dinamika. A választott göbzi beröffentése után a karakterisztikáért felelős Flight Simulator-ból „kilopott" dinamikai engine vizsgázott, az ismerős precizitásban nem is kell csalódnunk, a Bf-109 végre valóban balra húz felszálláskor, és a Sturmvogel sem a fordulóharcban király, a hajtóműindítás különböző fokozatai jól kivehetők, és a gépekre ható fizika – a nagy sebességnél fellépő irányíthatatlanság vagy a jetekre jellemző instabilitás – mindenütt jelen van. A közepes bombázóknál a bombavetés mint hálás kötelesség egyszerű célkereszt-tilitolivá aljasult, viszont a lövésztornyoknál behozták a lemaradást, Memphis Belle mintára apríthatjuk germán kollégáink színe-javát.

Aprólékos grafika. A látványért egy ifjú géniusz, Ian Pieragostini felelős, és valószínűleg az a szemtelenség is az ő száját hagyta el először, hogy a PII-400 kaliberű gép a minimál-határ, a stuff gyanítom ilyenre fel se „tenné magát", ugyanis akárcsak polgári társai, ennek a két-háromszorosát, memóriamodulból pedig minimum fél gigát zabál. Az eredmény IL-2-höz hasonlatos élmény, bár az alsótájéki változatosan textúrázott tájban talán még földbe is döngöli a Sturmovik-ot, igaz, az orosz csoda műszerfalban és nyomjelző lövedékben erősen visszavág. Európa 100 méteres pontossággal lekövetett térképét iszonyú mennyiségű fa tarkítja – ez zabálja meg azt a rengeteg memóriát –, a ligetekben precízen kialakított városok, utak, és egyéb infrastruktúra valamint számos reptér tanyáz a hozzávaló kellékekkel együtt, úgymint légelhárítás, ballonzár, szerelőcsarnokok, parkoló gépek, mentőautó, stb. A látómezőben felbukkanó textúrák és objektumok kirakosgatása erősen akadozik, és a horizont még 'remegős', viharban tán túlságosan világos is, a fák néha a tengeren lebegnek, a hajók nem mozognak, de aljas ösztöneim, hogy az érdemjegyet lerontsam, ezúttal nagyot koppantak, mert mindez csupa felderített bug, amihez már kovácsolódik a megoldás. A kumuluszok és viharfelhők után Bóna Márta megnyalná mind a tíz ujját, az átszűrődő napfénnyel körítve, vagy naplemente után a téli hószitálás tényleg megmutatja, hogy Pieragostini valamit zseniálisan tudhat. Sajnos nem az oceanográfiát, mert a tengerek és vizek közeli kékes-zöld homályától jobb érzésű halak elfordulnának.

A gépek kívülről tökéletesnek tűnnek, hajszálpontosan illeszkedik minden, szabadon variálható festés, évszakonkénti „kamuflázs", és a bombázók orrára odapingálható lengén öltözött hölgyek garantálják az összhatást (saját „bőr" bevihető a rendszerbe). A műszerfal szép, egyedül a tükörreflexes célzókészüléknél egyszerűsítettek a témán (gyk. rögzített célkereszt, az igaziért tessék megnézni az Il-2-t).

Az égen szállva... Az irányítás a Flight Simulator-hoz képest szinte gyerekjáték – van „célkereső rendszer", és a fontosabb műszereket kisorjázó nézet –, joystick „viselése" bár nem kötelező, de gyakorlatilag ma már a hosszú pályafutás titka egy csavargatható és tolóerő-szabályzóval felszerelt bot csatlakoztatása.

A kommunikáció szintje nem éri el a nagy konkurensét, sajnos nincs olyan komoly rádiózás, mint az Iljusinban. A torony utálkozva hallgat, apró reménysugárként minőségi interfon-dumákat tapasztaltam egy Ju-88-ban, ám a wingman-ek már alig négyféle parancsra mozdulnak rá.

...az ellent írtva. A felfüggesztési pontra tett csomagok hatásfokát sokat csiszolgatták a fejlesztők, hiszen először a nem irányítható rakéták rombolóereje volt gyíkszellentésnyi, amit a hagyományos bombáknál kompenzáltak, mert ezek meg túl nagyot robbantak; ez elvileg nem lett volna baj, de a repeszhatás majd fél kilométernyi volt – az MS műhelyében nagyjából kikalapálták ezeket. A gépágyúk és a beépített géppuskák tűzgyorsaságát, hatásfokát különböző tanulmányokból hozták át, de ennek ellenére ez sem sikerült valami fényesen; bár elég csak visszagondolnom a béta átmeneti félmegoldására, ahol csoda volt, ha egyáltalán szétlőttem valamit. (A játékból kihúzott statisztikák szerint akkor átlagosan 45-65 lövedék tett taccsra egy masinát – megnézném azt a vadászgépet, ami 15-20 törzsbe lőtt 30mm-es lövedékkel még manőverez –, főleg egy 3-4 másodperces közelről (50-100m) leadott minden csőből muzsikáló sorozat után, amilyeneket Galland is kedvelt. Érdekes módon, sajátgép (stílszerűen My computer ☺) esetén, hasonló szituban a Messzer 4-5 találattal szétlőtte a hidraulikát, vagy rosszabb esetben kilyukasztotta a pilótám. Az előbbi sérülésmodell a CFS2 továbbfejlesztett változata, azaz minden egyes becsapódó fémdarab helyét rögtön kiírja a program, bár sokra nem megyünk vele, hisz villáskulcs híján marad az agónia ☺. A pilóta részletes egészségügyi pontokra épülő golyóállósága dicséretes, az „ép gépben épphogy élek" szituáció kimondottan kedvez a „refly" menüpontnak, mint ahogy a B-25 halott lövészei a támadó Focke Wulf-oknak...

Összegezzünk. A felszereltség példamutató, történelmi massza és a második világháború legnagyobb rejtélye, a „mi lett volna, ha..." kavarog a Microsoft üstjében, mellette dinamikus kampány, instant keverőpult, számos beállítás, és tényleg egyedülálló gépek halmaza lett összekotyvasztva. A debütáló pilótafejlesztgetéssel és a jól kidolgozott hálózati módokkal komolyan megszorongathatja az Il-2 Sturmovik-ot, de gyanítom, a mi környékünkön a Forgotten Battles lesz a nagyobb durranás...

Tika

88%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

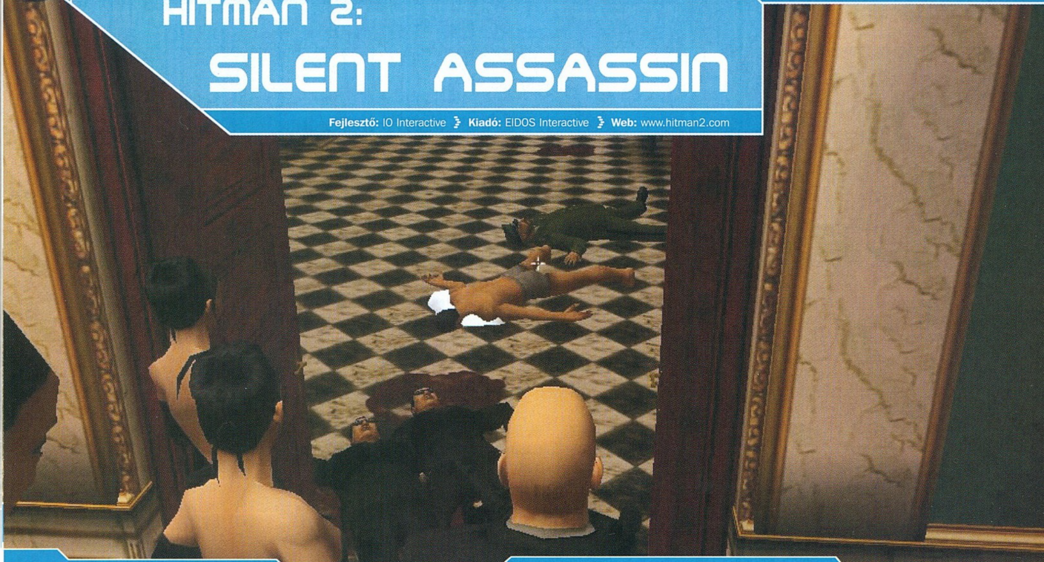
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA

Jane's Attack Squadron	73%
Eurofighter Typhoon: OIB	79%

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Fejlesztő: IO Interactive **Kiadó:** EIDOS Interactive **Web:** www.hitman2.com



Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Hitman: Codename 47 2000 őszén műfajt teremtett. Megjelenéséig a third person shootereknél példátlan volt az olyan játékmenet, mely ennyire erősen kényszerítette volna a játékost gondolkodásra, körültekintő és precíz tervezésre. Kisebb hibái miatt a sajtó általános véleményével párhuzamosan a Guruban sem kapott 90% feletti értékelést, ám velem együtt sokan máig a játékvilág klasszikusai közt tartják számon. A második részre hárult a nemes feladat, hogy elődei hibáit kijavítva olyanná váljon, amilyennek a fejlesztők már az előző epizódot is tervezték: közelismerésnek örvendő sikerprogrammá. Lássuk a végeredményt!

A játékmenet alapjai természetesen nem tértek le az elsőként az előd által kitaposott ösvényről. Célunk összetett küldetések lehetőleg tervezéssel, álruhával, settenkedéssel és halk gyilkolással történő megoldása. Nem véletlenül csúszott be az a „lehetőleg" szócska. Egyesek talán üdvözlendő változásnak tartják, én azonban sajnálattal vettem tudomásul, hogy normál fokozaton az összes misszió végigvihető puszta zúzással, jártunkban-keltünkben vérrel festve vörösre a falakat. Mivel a Hitman pont az efféle játékstílus ellentétét használva mutatja meg igazi arcát, ajánlom mindenkinek, hogy expert – vagy aki nagyon bátornak érzi magát, professional – szinten vágjon bele a programba. (Ha így netán elakadásba hajszolnálak, ajánlom figyelmedbe a néhány oldallal hátrébb található végigjátszást, melyben minden kritikusabb helyzetre igyekeztem megoldási alternatívákat nyújtani.) A komolyabb sebződés és a sokkal erősebben limitált mentési lehetőségek száma miatt itt már garantáltan használni kell – a közhiedelem szerint a számítógép előtt amúgy is csak pusztuló – agysejtjeinket. Igen, mentéseket emlegettem (ahogy az összes napvilágot látott előzetes és feature-lista is). Az IO meghallgatta a nép sirámait, s immár nem kényszerülünk a Codename 47-féle (talán az ős Disney-platformokból átragadt) autosave-pontokról – korlátozott számban – újrakezdeni a pályát, ha elhalálozunk. Mint fentebb írtam, limit hál' Istennek itt is van, és a nehézségi szint függvényében változik, igen drasztikus léptékben (normál: 7, expert: 2).

HITMAN: CODENAME 47

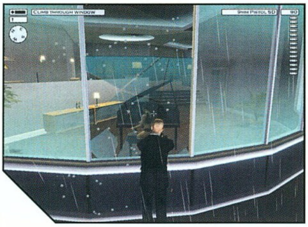
A 2000. november 3-án megjelent remekmű eleddig sosem látott játékmenetével méltán állíthatjuk, hogy új műfajt teremtett. Hiányosságai miatt nem kapott általános pozitív sajtóvisszhangot, ám 4.6 milliós eladott példányával relatíve sikeresnek számított. Bár folytatása sok szempontból tökéletesedett, összességében nem tudja viszszaadni az előd újszerűsége által nyújtott élményt!

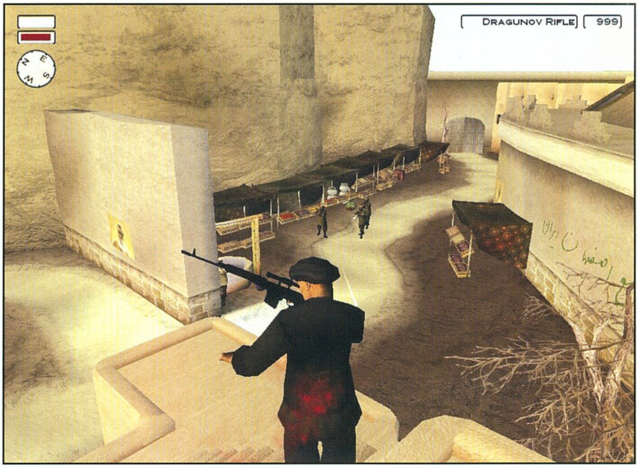
METAL GEAR SOLID

Az MGS volt az első olyan játék PSX-en, melyben egy személylyel kellett óvatosan, gondolkodva előrehaladni. Az eltalált történet, az igényes pályák, a remek AI és a pontosan kidolgozott részletek meggátolták Vári Zolit abban, hogy szigorúbb ítélettel sújtsa az amúgy igen trehányul összecsapott PC konverziót.

MAFIA

Az ősz legerősebb vásárlási alternatívája, mely, ha felépítésében különbözik is a Hitman 2-től, alapvetően egy műnemben evez vele. Az a hihetetlen precizitás és tökéletességre való törekvés, mellyel az Illusion tagjai megalkották minden ízében hangulatos és élvezetes, meghökkentő és elgondolkodtató játékukat, az örök klasszikusok sorába emeli a Maffiát.





A IO a realisztikusság növelése érdekében is tett néhány jelentős lépést. Immár akkor sem mászkálhatunk teljes nyugalomban, ha álruha van rajtunk. Attól függően, hogy az adott öltözék mennyit takar belőlünk, valamint hogy az adott személyt, aki hordta, mennyire ismerik a közelünkben tartózkodók, változik gyanakvásuk mértéke. (!) Például hiába öltözünk be harcművésznek egy szűk dojóban – mivel a szemünk nem ferde és a hajunk nem fekete (sőt mi több: nincs is) az elhunyt társai egyből tüzet nyitnak ránk. Ha egy napszemüveges biztonsági őr cuccait pakoljuk magunkra, akkor talán már elhiszik, hogy a kávészünetben borotváltuk le fejünket, míg egy hőmaszkos fekete tűzoltó-szkafanderben már egész nagy esélyünk van inkognitónk megőrzésére – egészen addig, amíg olyan helyre nem ténfergünk, ahol semmilyen tűzeset nem történt. A modell a vizsgálódó személytől tartott távolságot (közelről jobban szemügyre tudnak venni), valamint járásunk tempójának és helyszínének indokoltságát is figyeli. Meglepően komplex rendszert sikerült összehozniuk az IO-s srácoknak. Hogy azért tudjuk mihez tartani magunkat, az arckifejezéseken túl egy új kijelzőről is leolvashatjuk helyi népszerűségi indexünket – minél pirosabban, s minél hevesebben ugrándozik a felső sarokban egy kis csík, annál nagyobb a valószínűsége egy kirobbanó tűzharcnak.

Az AI szinte minden téren sokkal bizalmatlanabbá, óvatosabbá vált – ha megközelítünk egy NPC-t, az gyanakvó pillantásokat kezd ránk vetni, ha a hátába kerülünk, rendszeresen vissza-vissza fordul (így teljesen ellehetetlenedett az első részben oly' nagy segítséget nyújtó fojtóhúr használata). Ha egy civil álcánk mögé lát, gyilkosságon kap, vagy akár csak egy tetemet is talál, begörnyedve rohan az első fegyvereshez a környéken, majd kétségbeesetten mutogatva rebegi el az őrszemnek, hogy merre látott minket ill. a hullát. Dicséretesen életszerű! Az ellenfelek tűzharcban tanúsított viselkedése már nem ad okot éljenzésre – bár ostobának nem nevezhetőek, vajmi kevésszer fordult elő, hogy fedezéket kerestek volna, vagy hogy ne rontottak volna be egy sarok mögött csőre töltve várakozó fegyverem elé.

A program irányítási rendszerét is átdolgozták. Bár én alapvetően a régivel is meg voltam elégedve, ez a rendszer sem okozott csalódást. Ha valami használható közelébe érünk, azt most is egy kis felkiáltójel-ikon jelzi, ám cselekvéseinket már a use gomb lenyomása alatt választhatjuk ki az iránygombokkal tallózva egy előugró listában. Az egér jobbgombja most újdonsült tárgylistánkat nyitja meg, melyben leginkább fegyvereink között tallózhatunk (ezekről egy közeli boxban olvashatsz), ám akad itt mobiltelefon, éjjellátó, s még sok egyéb hasznosnak tűnő, ám alig használt kütyü.

Akik hozzám hasonlóan érzékenyek az igényes, kidolgozott környezetre, azokat a kezelőfelület lebutítása is mellbevághatja. A manapság dívó minimáldesign-őrület, a minél fantáziátlanabb, silányabb külsőre való törekvés (csak nézzetek szét... a nagyvilágban!) rendesen rányomta a bélyegét a Hitman 2-re is. Az első rész jól eltalált, türkiz árnyalatú, kicsit „cyberes" laptop szisztémáját dobták egy teljes mértékben „na, ha a régi már nem divat, gyorsan hányjunk ide valamit, mert fogy az idő!" benyomást keltő fekete-fehér küldetés-eligazító és HUD rendszer miatt. Persze ennek megítélése is viszonylagos: míg a Mafia igényessége után sokkoló, az UT2K3 ennél is összecsapottabb me-

A VERŐ ERŐ

A Hitman 2 fegyvertárát az utolsó pillanatban nyilvánosságra nem hozott okokból drasztikusan módosították. A jól ismert fegyvermárkák közül csak a Beretta, a Dragunov, a Colt és a Desert Eagle maradt velünk, ám ezeknek sem mindegyik típusa.

A változás a kézifegyvereket érintette legkevésbé. A fojtóhúr a továbbfejlesztett AI miatt teljesen használhatatlanná vált, ellenben a konyhakés sokszor tesz jó szolgálatot. A balta és a katana inkább csak elsőre élvezetes poén, a kloroform használatát meg nincs miért megkockáztatnunk – túlzottan humánus egyedek meg amúgy sem játszanak bérgyilkos-szimulátorral.

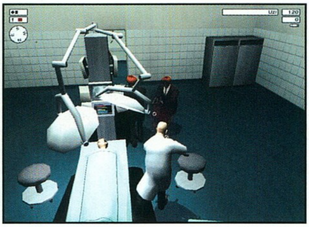
A pisztolyok közül igazából csak a hangtompítós Beretta az, amelyet egynél többször a kezembe fogtam. Megnövelt tűzereje és még nagyobb csendessége jócskán dob a használhatóságán a Codename 47-hez képest, kötelező alapfelszerelés. Akik macsót akarnak játszani, azoknak ott vannak a dupla Hardballerek, akik tengerészgyalogost, azoknak a Desert Eagle (de főképp az America's Army: Operations) ajánlható, a cowboy-ivadékok pedig Pythonnal durrogtathatnak.

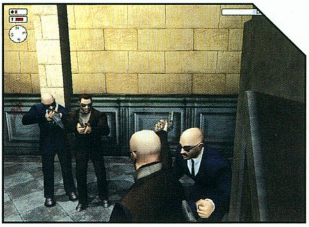
A géppisztolyok kínálatában mindössze egy szabványosított „SMG", ennek hangtompítós verziója, valamint egy a kelleténél kissé lomhább Uzi szerepel. Gondolom, felesleges ecsetelnem, melyik sorolandó a használható kategóriába.

A Colt M4A1 eltűnésével (nem kizárt, hogy ti megtaláljátok) elég egyszerű kép fogad minket a géppuskák tájékán. Egy öreg 47-es Kalasnyikov jól ismert képe. Ezt a fegyvert nem lehet leváltani, most jobb formában van, mint valaha! Jaj, az überdaráló M60-at majdnem kifelejtettem. Pedig ez is van olyan zúzós, mint az AK.

A vadászpuskák közt egy-egy márkátlan lefűrészelt duplacsövű és nyolclövetű kínálgatja magát, ahogy teszi ezt már évek óta rengeteg játékban. Ha túlélésre játszol, a Pump Action példányt ajánlom.

Még bérgyilkos játékhoz képest is meglepő az a mennyiség, mellyel a mesterlövészpuskák kategóriáját megtöltötték a fejlesztők. Van itt HL ihlette távcsöves számszeríj, a tipikus orgyilkos fegyver, az R93, két különféle, ám már márka nélkül jelzett full extrás Walther, no meg persze a lassan 50 éves Dragunov széria legfiatalabb tagja.





nüje után talán már szemet sem szúr. Én egyetlen mentségeként a briefing képernyő és a műholdas térkép töltésmentes behozását tudnám felhozni. Utóbbinak így nagyságrendekkel nőtt a használhatósága, s talán túlságosan is segít bennünket az öszszes ellenfél és civil századmásodpercre pontos helymeghatározásával. Folyamatos használatával szinte minden rizikófaktor megszűnik, ergo az adrenalinszintünk sem fogja az egeket verdesni – használata persze mindenkinek a saját önuralmán múlik.

Ezzel pontot is tehetünk a játékmenet és kezelőfelület változásainak taglalására, s közelebbről szemügyre vehetjük a Codename 47 esetében még mélyebb értéket képviselt történeti szálat. Kopasz antihősünk a bukaresti leszámolást követően egy szicíliai (pont szicíliai!) kolostor ódon falai közé vonul gyógyítgatni sebzett lelkét. Bár az ügynökség halottnak hiszi (amennyi klón-társat kellett lemészárolnunk az első rész végén, nem csoda, hogy nem vesződtek a vonalkódok azonosításával, inkább ráfogták alkalmazottjukra, hogy ő is a hullák közt van), egyesek elszántságát – akik hasznát tudnák venni 47-es képességeinek – ez nem csillapítja, s kinyomozzák hollétét. Barátunk épp gyónással könnyít a lelkén, mikor gyámolítója, Vittorio atya egyéb elfoglaltságaira hivatkozva, s az egyháznak adományozott sok pénzzel bizonyítva Hitman lelkének jó útra térését, gyorsan feloldozza, majd dolga után indul. Pechjére, mikor kilép a kolostorból, a helyi maffia emberei épp belépni készülnének. Éles helyzetfelismerésről téve tanúbizonyságot be is tuszkolják a kocsijukba, 47-esnek pedig egy váltságdíjlevelet hagynak, benne megfizethetetlen összeget követelve. Bérgyilkosunk épülő erkölcsei persze egy csapásra visszazüllenek a régi, hideg gyilkológép szintjére, hisz egyetlen esélye az öreg megmentésére, ha volt kapcsolatainál kér segítséget – Diana és az Ügynökség pedig semmit sem ad ingyen. Az ár újabb bérgyilkosságok sorozata. Persze a bábukat most is a háttérből mozgatják, a sztori csak a fináléban teljesedik ki – ám már az elejétől mögé lehet látni. Nem rossz, nem rossz, de többet vártam. Az elődtörténetét én messze izgalmasabbnak, hangulatosabbnak, a végén pedig elgondolkodtatóbbnak éreztem.

Bár a sztori nem kiemelkedő, legalább a helyszínek változatosságára, melyeken átível, nem lehet panasz (igaz, e két tényező közti prioritást sokszor éreztem fordítottnak). Mint az sejthető, visszaesésünk Szicília festői szigetén veszi kezdetét, majd a hó borította Szentpéterváron kezd kiteljesedni. Az ezután sorra kerülő német kastélyba már az orosz tél által lehűtött vérrel érkezünk – majd csendben állunk tovább Japánba. A helyszínek stílusának változatosságát biztosítják ezt követően az ikertornyokkal, s a legmagasabb gyaloghíddal büszkélkedhető kuala lumpur-i Financial Centre pályái. Éles váltással kerülünk át Afganisztán meggyötört sivatagi városaiba, ahonnan már csak a kellemes hangulatú, szokatlanul tisztának és szépnek ábrázolt India választ el minket az utolsó előtti megállótól, majd a végállomásunktól. Hogy azok hol vannak? Majd megtudod, ha végigjátszod – vagy elolvasod a végigjátszást.

Amit nem mulaszthatok el minősíteni, az a játékot megelevenítő látvány színvonala. A részletgazdagságra és hangulatosságra az első rész esetén sem lehetett panaszunk – az IO Interactive-nek szerencsére sikerült ezeknek a jelzőknek a 2002-es év őszén is megfelelniük. Bár a grafikát nem érdemes összehasonlítani az UT2003, vagy a NOLF2 nyújtotta lélegzetelállító élménnyel, tény, hogy még ezen csúcs projektek árnyékában is elég meggyőzőnek hat a Hitman 2 képi világa. A tájra, tereptárgyakra feszülő textúrák roppant élesek, beleférnek abba a kategóriába, amit ma bump mapping nélkül is fotorealisztikusnak nevezünk. Ellenben poligonból nincs annyi, amennyit a részletekben és színben gazdag táj az elején elhitet velünk. Az apró szögletességek szerencsére csak egy kifejezetten kötözködő szándékkal vizslató szemet bántanak, ellenben a karakterek megjelenítésének hiányosságai elég feltűnőek. A Mafia döbbenetesen élethű arcai, az új NOLF és UT eszméletlen highpoly modelljei pillanatok alatt sárba taszítják a Silent Assassin egy kaptafára készülő, szögletes tucat-figuráit. A fény-árnyék hatásokra már több hangsúlyt fektettek, így ezek erősen súrolják a tökéletesség határát, ám shader effektekben ezúttal nem gyönyörködhetünk (nekem amúgy is jó pár oldalt kell még írnom ahhoz, hogy ilyesmin legeltethessem a szemem, de keserű tapasztalataimból már tudom, milyen az, mikor egy pixel shader effekt le van tiltva, s milyen, mikor nincs is beépítve ☺).

A hanghatásokról is a grafikához hasonló, többnyire pozitív kép alakult ki bennem. Az NPC-k szinkronjai eredetiek, a kiejtések nem hatnak erőltetettnek. A fegyverek ugyan szólhatnának szebben is, a vén rókák már eme a kissé fals hang alapján is meg tudják állapítani, hogy épp' mit hallanak. A zene – akárcsak a történet – megfelelő, de nem éri el az első rész teljesen magával ragadó dallamainak szintjét. Bár akadnak kivételek, melyek csodálatosan ölelnek körül a játék hangulatával, a dallamok többsége mégis klisékből építkezik, s két pályával elhagyva már felidézhetetlenné válik. Szerintem annyira nem eredeti, hogy a GTA3-hoz és a Dungeon Siege-hez hasonlóan audio cd-n adják ki – legalább a Magyar Szimfonikus Zenekar egyik referenciájának kapóra jön (aki nem tudná, az első rész muzsikájához hasonlóan ez az ő művük).

A végére hagytam az igazi mennykőcsapást. Hoszszúra nyúlt tesztelési időm alatt lehetőségem nyílt kétszer is végigjátszani a programot, s míg elsőre a tiszta játékidő 4 és fél óra körül alakult, másodszorra a 2 és felet is épphogy elérte. Egy átlag küldetés nem vesz igénybe többet 5-15 percnél. Persze a próbálkozás, a tervezgetés, a gondolkodás ezt az időt valójában napokra nyújtja, ám ezek mégiscsak napok, s nem hetek. Vigasztaljon mindenkit, hogy ezeket legalább egy kellemes kinézetű, izgalmas játékmenettel felvértezett és élményekkel zsúfolt program nyújtja, melynek apró negatívumai felett nem nehéz elsiklani.

Lord Lucas Z

90%

grafika	22/2
zene/hang	13/1
játékélmény	38/4
kategórián belül	13/1
összhatás	4

CD MELLÉKLET

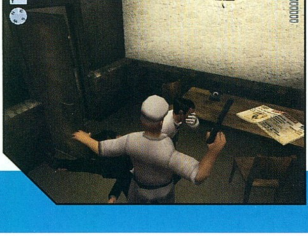
csalás háttérkép javítás demo

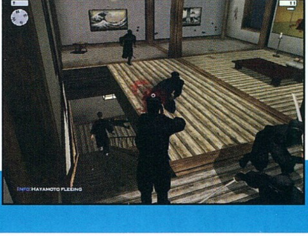
MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 400Mhz, 128MB SD, 32MB VGA

ARENA

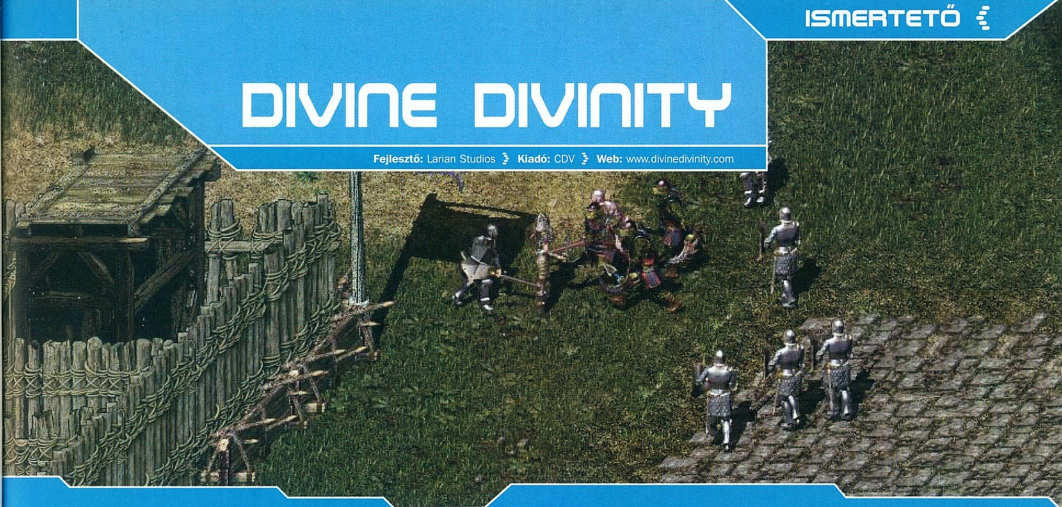
Hitman: Codename 47 ....86%
Metal Gear Solid 95%
Mafia 97%





DIVINE DIVINITY

Fejlesztő: Larian Studios **Kiadó:** CDV **Web:** www.divinedivinity.com



Akár kezdhetném így is a cikk bevezetőjét, hogy: „Egyszer volt, hol nem volt...", hiszen annyira „mesés" ez a játék. Mondom mindezt azért, mert egy fantasy környezetben játszódó mászkálós, gyilkolászós programról van szó, amely olyan jól sikerült, hogy akik leülnek egy kicsit komolyabban foglalkozni a DD-vel, azok biztosan egy mesében érezhetik magukat. A játék készítőinek legfőbb célja az volt, hogy egy maradandó és tartalmas szórakozást biztosító programot dobjanak a piacra. Ez sikerült is nekik! Négy óriási térképen több mint 150 fajta NPC-vel, közel húszezer helyszínen hadakozhatunk, és a fegyvereinken kívül „csak" 96 választható skillre támaszkodhatunk.

Már a bevezető képsorokkal elkezdődik az az érzés, amit sokan csak gyönyörnek hívnak. A bizsergést tovább fokozza a menürendszer kezelése közben szóló „isteni" zene. Innen már nincs sok hátra a játék kezdéséig, mindössze csak annyit kell eldöntenünk, hogy a három választható kaszt közül melyikkel állunk ellen a szörnyek áradatának. Lehetünk mágus, harcos vagy túlélő – mindegyikből van női és férfi karakter is.

Lássuk, miről is van szó! Történetünk Alerath városában kezdődik. Miután elindulunk felfedezni a települést, új emberekkel és megbízókkal találkozunk (alaposan nézzünk szét a házakban az Alt gombot nyomva tartva!). Mindenkinek van valami panasza vagy kívánsága, amit velünk szeretnének végrehajtatni. Kezdetben csak a város alatt s a falakon belül kell küldetéseket kivitelezni, később viszont már neki kell veselkedni az orkoktól hemzsegő erdőnek is. Amikor először tesszük ezt, akkor alig vagyunk erősebbek, mint egy kóbor veréb. Az első néhány ütközet után – több sebből vérezve – sietve térünk vissza a város oltalmazó közegébe gyógyulást remélve. Mivel Alerathban majdnem mindenki a gyógyítók ősi mesterségét űzi, ez nem is tűnik nehéz feladatnak. Azonban ők tisztában vannak azzal, hogy milyen tudás van a birtokukban, ezért meg is kérik a varázslat árát. Ha még nincs meg a kellő összeg a felépülésünkre, akkor válasszuk az ágyunkat és pihenjünk le néhány órácskára. (Mire felébredünk, frissek, üdék és egészségesek leszünk.) Regenerálódhatunk úgy is, ha a kalandjaink során elejtünk számos vad-, illetve háziállatot. A csirkehús elfogyasztása a manánkat, a vaddisznóé pedig az életerőnket növeli – ugyanez igaz a sörre és a kenyérre is, vagy a nyúl- és a marhahúsra is. Idővel megtanuljuk azt is, hogy hogyan lehet gyógyitalt készíteni (üres fiola, gyógynövény, répa, alma, méz, s a gyógyital így lesz nyomban kész ☺).

A játékmenet más hasonló stílusú game-ektől eltérően nem csak annyiból áll, hogy haladunk előre a feltérképezetlen sötétben és az utunkba bukkanó ismeretleneket eltesszük láb alól. Szerencsére a Divine Divinityben az ellenfelek helyspecifikusan lettek megkreálva. Ez annyit jelent, hogy kezdetben elég gyakran kell majd visszavonulót fújnunk, ugyanis a szörnyek erőssége területenként változó. Előfordulhat az is, hogy el kell rohannunk egy horda elől, és csak egy bizonyos idő múlván (több tapasztalati ponttal a hátunk mögött) térhetünk vissza, hogy végezzünk velük.

Természetesen kalandjaink során portyázhatunk is, majd a zsákmányolt javakat egy kereskedőnek felajánlhatjuk megvételre, vagy elcserélhetjük bármi másra is. Szándékosan írtam kereskedőt, mert a közembereknek is eladhatjuk az áruinkat, de ha egy személlyel kereskedünk hosszabb időn át, akkor jelentős kedvezményekhez juthatunk (és csak a kereskedők tudnak fegyvereket javítani).

Összefoglalva az elhangzottakat elmondhatjuk, hogy a DD mérföldkőnek számít a kalandjátékok között. Igaz, grafikai megjelenítése „csak" kétdimenziós – ennek köszönhetően a gyengébb gépekkel rendelkezők is megismerkedhetnek a játékkal –, amely nyugodtan szembeszállhatna némelyik 3D-s társával, hiszen látnivalóban nincs hiány. A narrátorok hangjai nagyon jó el lettek találva, kár hogy nem mindegyik dialógus kapott szinkronhangot. A zenei betétek igazán hangulatosak, amiket a természetben hallható effektek tesznek még inkább nagyszerűbbé. A játékmenetet leginkább a magával ragadó kifejezéssel tudnám jellemezni, de félek, hogy még így is kevés az a jelző, amit ténylegesen megérdemel. Végezetül essen szó a kezelhetőségről is. Talán az itt felsorolt pozitívumok közül ez érdemli a legnagyobb piros pontot. Minden kézre esik, és nagyon nagy előnyt jelent az is, hogy egyetlen gombnyomással megállíthatjuk a játékot – és ez idő alatt hasznos változtatásokat eszközölhetünk. Tehát, kedves olvasó, ha veszed a bátorságot, hogy felinstalláld – nem kevés helyre – a DD-t, akkor készülj fel arra, hogy jó pár napot el fog rabolni az életedből, és még hetek múlva sem fogsz tudni lemondani róla!

Laclow

90%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

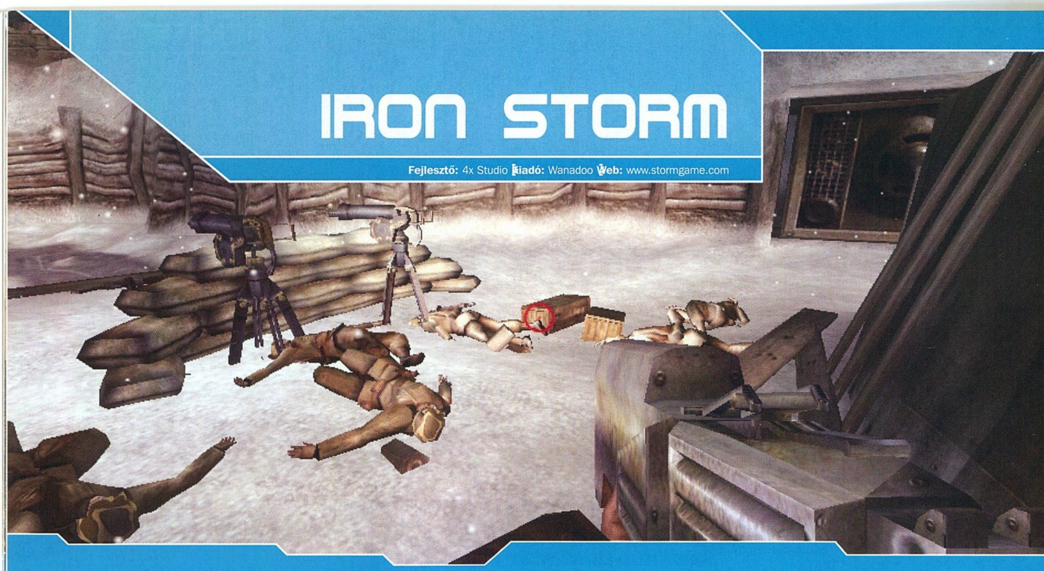
PII 450, 64MB RAM, 1.7GB HDD

ARENA

Baldur's Gate II 88%
Planescape Torment 84%

IRON STORM

Fejlesztő: 4x Studio **Kiadó:** Wanadoo **Web:** www.stormgame.com



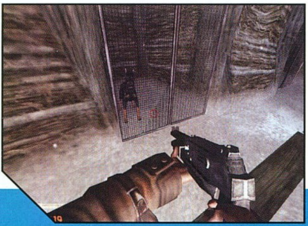
Két francia programozó 1997-ben 4X Technologies névvel céget alapított, hogy platformfüggetlen technológiákat és fejlesztőeszközöket készítsen a játékipar számára. Mivel egy ilyen eszközt leginkább a vele készített játék tud eladni (ld: Serious Sam), létrehozták a 4X Studio nevű divíziót, és rögtön három címet is bejelentettek: IronStrom, Stalingrad, Time of Trouble (utóbbit csak konzolokra). Mire e sorokat olvassátok, az IronStorm már a boltokban is van.

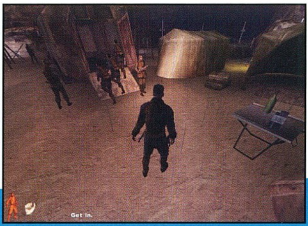
A játék címét Ernst Junger németföldön igen népszerű háborús regénye, a „Stahl Gewitter" (angolul: *Steel Thunderstorm*) ihlette, az egész stuffot pedig Sam Peckinpah klasszikus mozija, a *„Cross of Iron"* (Vaskereszt), mely kisebb vihart kavart annak idején, hiszen a hollywoodi sémáktól eltérően a keleti front eseményeit a németek szemszögéből mutatta be. Főhősünk is a filmbéli Steiner őrmesterre (James Coburn) hajaz. Még két filmet említettek meg a fejlesztők: a tavalyi Annaud-féle *Ellenség a kapuknál* azonban állításuk szerint nem inspirálta őket, ellenben a német Wielsmayer rendezte 1993-as *Sztálingrád* annál inkább.

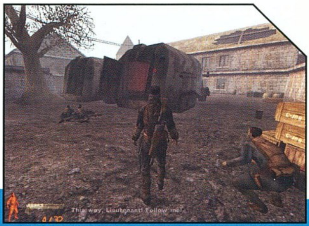
A játék története a történelem és a fikció izgalmas elegye. 1964-ben járunk, és még javában tart az első világháború. Európa romokban, és mivel a „civil szféra" fejlődése ilyen körülmények között szinte leállt, a környezetünk leginkább az 1914-es állapotokat tükrözi: szögesdrótkerítések, tankcsapdák és bunkerek mindenfelé, lövészárkok szabdalják keresztül-kasul az öreg kontinens testét. A hadiipar azonban a termékeny táptalajon szabadon fejlődhetett az elmúlt ötven évben – helikopterek, szupertankok, automata puskák, lángszórók színesítik a fegyverarzenált. Főhősünk a szövetséges (nyugati) oldal alhadnagya, James Anderson, akinek egyetlen feladata, hogy megakadályozza egy szuperfegyver elkészültét, melyet az orosz-mongolok készítenek – vezetőjük az a Nyikolaj Alekszandrovics Ugenberg, aki vérbe fojtotta a '17-es bolsevik-forradalmat, és Dzsingisz kán utódjának vallva magát létrehozta az Atlanti-óceántól a Kínai-tengerig nyúló Eurázsiai Birodalmat.

Az IS tehát egy háborús taktikai shooter, melyben szabadon válthatunk belső és külső nézet között. A mészárlást néha nyugodt részek szakítják meg, például be kell lopakodnunk egy fogolytáborba, hogy a transzporttal bejussunk egy jól őrzött városba. Aktuális feladatunkat általában főnökünk és őrangyalunk, egy ifjú kapitányhölgy közli velünk egy hipermodern adóvevő segítségével, mely a világ végén, a föld legmélyén is üzemel. A leányzó egyébként tipikus első világháborús jellem, amikor is a hadiakadémiákról kikerült, de harcteret soha nem látott nemesi származású vitézek vezényelték a csatákat. Ha el kellett jutni egyik városból a másikba, általában húztak egy egyenes vonalat a térképen – ne lepődjünk meg tehát, ha ennyi a parancs: „James, a lejárat a templom alatt van. Valahogy juss el oda egy darabban!". Szerencsére a stratégiai fontosságú helyeken számítógép-terminálokat (!) találunk, amelyek mindig jó tanáccsal látnak el minket. Én ezek ellenére igen nagy hiányát láttam valami tájékozódást segítő eszköznek – se radar, se térkép, de még egy nyomorult iránytű se.

Itt rögtön tisztázhatunk is valamit: Az IS főleg a hardcore gamereket célozza meg, magyarul: rohadt nehéz, embert próbáló a stuff. Három nehézségi szint van, és már a könnyű fokozat is meg fogja izzasztani az egyszeri játékost. Minden centiméterért véresen meg fogsz küzdeni, és egy pillanatra sem lankadhat a figyelmed – aki végignyomta a MOHAA-t, az gyúrja össze a partraszállásos őrületet és azt a küldetést, melyben mesterlövészek vadásztak ránk... A normál módban semmiféle bónusz nem jár, egyetlen fej- vagy nyaklövéstől kinyuvadunk, csakúgy, mint a realisztikus néven illetett legnehezebb módban, ám itt a mesterlövészek az említett testtájakon kívül immár egyetlen, pontos és halálos szívlövést is beiktatnak a repertoárba, és még a legnyamvadtabb baka is a fejünkre céloz. Ha valaki a maga teljességében akarja átélni a háborúk igazi poklát, kapcsoljon erre a módra – a hatás leírhatatlan...







Mindez természetesen csak akkor ér valamit, ha megfelelő a megjelenítés. Nos, az IS nem szégyenkezhet: a Phoenix 3D motor nagyszerűen teljesít, hiába, ezt el kell adni... Hatalmas, végeláthatatlan harcmezők olyan depresszív, nyomasztó hangulattal, hogy az ember képzeletben szorosan megmarkolja a fegyverét. Az időjárás is ehhez igazodik – hol sűrűn szakadó hó, hol vigasztalanul zuhogó eső, égzengés kíséri lépteinket. A fejlesztőknek sikerült nagyon elkapni az elképzelt világ hangulatát – fáradt, egykedvű katonák, minden a ruházattól a fegyverekig kopott, elhasznált és egyszínű, és nincs egyetlen ép ház se. A nagy külsők mellett a belső terek is jól kidolgozottak, klausztrofóbiás érzést kelt a lövészárkokban való rohangálás, és a beomlott, megégett falú, sivár és nyomasztó épületbelsők is megfelelően támogatják a hangulatot. A napjainkban kötelező effektek – tűz, füst, lens flare és társaik – mind tökéletesen illeszkednek mindehhez. A grafikai megvalósítás tehát egészében véve remek, és egy ma már közepesnek mondható 600-as procin, GeForce2-n, 1024x768-ban tökéletesen fut. Sajnos az emberek elég butản néznek ki, leginkább 3D-s, plasztikus bábuknak tűnnek, ez azért kissé rontja az életszerűséget, és nem tetszett a guggolva járás se, elég sután néz ki.

A fegyverek viszont jól sikerültek, és egy ilyen stuffnál ez az egyik lényeges elem. Félig valós, félig elképzelt, vagy inkább továbbgondolt-fejlesztett jószágokról van szó, igen reális fizikával és karakterisztikával, jól eltalált hangokkal. Gránátokból is szép számmal akad, a hagyományos robbanótölteteken kívül többféle gázzal ellátott bizsu is akad – egyik belélegzése azonnali halált okoz, a másiké „csak" a mozgáskoordináció elvesztését, ami amúgy elég látványos, és fölöttébb kínos.

A másik kulcskérdés az AI. Nos, e téren is igazán kitettek magukért a francia urak. Ellenségeink igen jól képzett hadfiak, akik nem adják olcsón életüket. A mesterlövészek éles szemmel céloznak a legfájóbb pontjainkra, a katonák összehangoltan támadnak, egy gyanús zajra leguggolnak, lehasalnak, beugranak a bombatölcsérekbe – aztán jönnek a gyors, pontos lövések, vagy egyszerűen megszórnak minket pár gránáttal. És van egy speciális ellenfél is: kiképzett és igen éhes dobermannok, gyalogsági aknával a hasuk alatt. Őket eltalálni igazi művészet, és még ha nincs is rajtuk robbanószer, két harapásuktól földobod a talpad...

Apropó, földobott talp. Nem nagy merészség kijelenteni, hogy az IS németföld határain kívül fog rekedni. A háború borzalmainak teljességéhez hozzátartoznak a széttépett emberi testek, és bizony a játék nem marad adósunk e téren. Egy pontos rakéta- vagy gránáttámadás után szerteszét heverő végtagokon és véres maradványokon gázolunk át, és ha minket talál telibe egy Ugenberg III-as tank, saját csupasz bordáinkban és leszakadt fejünkben „gyönyörködhetünk". Az emberekhez hasonlóan azonban sajnos ez is kissé elnagyolt, engem leginkább a korai FPS-ekre, például a jó öreg Blood-ra emlékeztetett.

Mozgási repertoárunk teljes: séta, futás, leguggolás és ilyen pózban osonás, lehasalás és kúszás, kihajlás a sarkok mögül, oldallépés, ugrás. Nem elhanyagolható részlet, hogy külső nézetben főhősünk hátán-oldalán a valóban nála lévő fegyver látszik, melyet reális mozgással vesz elő, tehát bele kell kalkulálnunk a fegyverváltásba ennek idejét is. Mindezt tetézi, hogy az első világháborúból maradt kardon, az oldalfegyveren és a gránátokon kívül mindössze egy mesterlövészkészség, egy könnyű- és egy nehézgépfegyver lehet nálunk, így néha fájó szívvel kell otthagynunk a sárban egy böszme, hálás golyószórót egy rakétavető kedvéért. Itt egy negatívumról kell beszámolnom: nekem nem sikerült átkonfigurálnom a billentyűzet-kiosztást, sima klikkre vagy Enterre nem történik semmi, dupla klikkelésre a játék elbúcsúzik, és kidob a Windowsba – remélem, ez csak a mi verziónk hibája volt (és sietve hozzáteszem, hogy csak WinXP alatt jelentkezett).

Egy ilyen játékban mindig kényes kérdés az egy- és többjátékos üzemmód kiegyensúlyozása. Nos, a fejlesztők jó munkát végeztek. A szólómód kampánya 6 fejezetre oszlik, melyekben összesen kb. 45 küldetést kell teljesítenünk. A multiban hagyományos módok – DM, TDM, CTF – mellett találunk egy érdekes Capture The Isolation Case nevű mókát, melyben páncélozott ládában lévő nehézvizes palackokat kell eljuttatnunk az ellenség táborába. A cipelőt persze lelassítja a cucc, ezért abszolút társaira van utalva. Helyi hálón vagy a GameSpy szerverein 16 játékosra 8 hatalmas térkép vár, de a készítők beígértek jövőre egy online arénát, és egy főleg multira kihegyezett küldetéslemezt is, melyben már 32 játékos küzdhet meg egymással.

Az IronStorm egy kezdő csapat egyáltalán nem amatőr színvonalú játéka. Lassan hozzászokhatunk, hogy az európai fejlesztők rendszeresen meglepik a világot egy-egy friss, ötletes stuffal. Kisebb hibáktól eltekintve a játék és a 4X Studio minden dicséretet megérdemel. Hardcore arcoknak kötelező vétel!

]{redenc

91%

grafika	23/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 600, 256MB RAM, GeForce2, DirectX 8.1, 1 GB

ARENA

Command and Conquer: Renegade..85%
Serious Sam 2 ....90%
GORE: Ultimate Soldier 79%

FIFA FOOTBALL 2003

Fejlesztő: EA Sports **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** fifa2003.ea.com

Hol van már az idei nyár? – tehetném fel a kérdést múltba révedő tekintettel, de nincs okunk nosztalgiázni. Túl vagyunk egy foci VB-n, ami szép volt, jó volt, néhány bírói ítélet tán igaz se volt, mindenesetre ez már az almanachok részét képezi. Mint ahogy szép lassan a budget kategóriába süllyedhet a sporteseményt feldolgozó játék is, a 2002 FIFA World Cup, mely tovább öregbítette a nagyhírű fociprogram-sorozat hírnevét. Itt van ugyanis a folytatás, amely ezúttal nem csak másabb, de egyértelműen több, jobb elődeinél. Az EA Sports végre újfent megcsillantani látszik invenciózusabb oldalát, és a jól bevált sémák ismétlése helyett végre beújított. Hogy ez itt most valami más, azt már akkor éreztem, mikor kezembe vettem a játékot tartalmazó, aranyszínű korongot.

Helyesebben: korongokat, hiszen már két CD-n terpeszkedik a kis aranyos! Az adathordozók hirtelen 100%-kal megugrott száma láttán mindjárt az EA Sports más üdvöskéinél megszokott multimédiás anyagok, játékosfotók, videók víziói sejlettek fel lelki szemeim előtt, ám ilyesmiről szó sincs. Ennek ellenére sem csalódtam, hiszen ez annyit jelent, hogy maga a kibővült tartalom követelt magának újabb lemezt. Nézzük hát meg, mennyiben több az új FIFA-epizód, mint az eddigiek!

Azt ugye már megszokhattuk, hogy nevével szöges ellentétben ez a sorozat elsősorban a klubfutball világát vetíti monitorainkra (eltekintve persze a nagy nemzetközi tornákat feldolgozó részektől), s most sincs ez másképp. Az viszont már meglehetősen szokatlan, hogy a játék gerincét egy még csak az elképzelések, álmok és rémálmok szintjén létező versenysorozat alkotja. Talán már ki is találtátok, hogy a több munkanéven is futó Európai Szuperligáról van szó, melyben a kontinens legnagyobb klubjai mérnék össze erejüket egy nemzetközi bajnokság keretében. A FIFA 2003-ban Club Championship néven fut ez a sorozat, összesen tizennyolc résztvevővel. A névsor igazán tiszteletet parancsoló: AS Roma, Ajax, Arsenal, Bayer Leverkusen, Bayern München, Borussia Dortmund, FC Barcelona, Galatasaray, Inter Milan, Juventus, Liverpool, Manchester United, Lyon, Paris Saint-Germain, Lens, Anderlecht, Real Madrid, Valencia. Szép, bár a portugál csapatokat (legalább a Portót!), a skót Rangers-t vagy Celtic-et, esetleg a görög Olympiakos-t vagy Panathinaikos-t még szívesen láttam volna. Még mielőtt valakiben felmerülne a kérdés, leszögezem: nem véletlen láttam indokoltnak a teljes mezőny felsorolását. Ezek a klubok ugyanis eddig soha nem látott részletességgel lettek kidolgozva, rajongóik legnagyobb örömére! Az csak a kezdet, hogy a menükben a csapathoz kapcsolódó háttérképek láthatók, már azt is megszokhattuk, hogy a keretek meglehetősen pontosak. Újdonság

viszont (legalábbis a FIFA sorozatban), hogy a pályán minden játékos felismerhető, arcuk teljesen egyedi, majdhogynem fotorealisztikus, testalkatuk és felépítésük szintén valósághű. A mezek (hazai, vendég és néha egy harmadik változat is) tökéletes másai a valóságosnak. A meccsek helyszínei is hitelesek, hiszen mind a tizennyolc klub arénája bekerült a játékba, méghozzá soha nem látott minőségben! S ha ez még nem lenne elég, a nézők egyedi skandálással biztatják kedvenceiket, a kommentátorok pedig érdekes információkkal szolgál-

RYAN GIGGS

Nemzetiség: walesi
Született: 1973. nov. 29.
Magasság/súly: 180cm/68kg
Pozíció: balszélső középpályás

Ryan Giggs 7 évesen kezdett focizni Angliában, a Manchester United 14 évesen igazolta le, Alex Ferguson személyes kérésére. A hihetetlenül tehetséges fiú 17 évesen mutatkozott be a profik között. Azóta a klub aranygenerációjának meghatározó egyéniségeként 7 bajnoki aranyat nyert a MU-del, és számtalan nemzetközi siker részese volt. Az ellenfelek védői pedig rettegik a villámgyors, technikás és gólveszélyes balszélsőt a világ bármely pontján. A sors furcsa fintora, hogy hazája, Wales válogatottjával örök sikertelenségre ítéltetett ez a világklasszis labdarúgó.

nak a mérkőző felekről. A fent felsorolt csapatok rajongóinak már csak ezért is kötelező vétel a FIFA 2003, pedig a lehetőségek korántsem merültek ki ezzel.

Játszhatunk például teljes idényt is tizennégy nemzeti bajnokságban, kiegészítve a hazai és európai kupaküzdelmekkel. Talán érdeklődésre tarthat számot a választható országok köre, hát tessék: Anglia, Franciaország, Németország, Olaszország, Dél-Korea, USA, Norvégia, Skócia, Spanyolország, Svédország, Svájc, Ausztria, Belgium, Dánia. Sajnos nincs Hollandia, Portugália vagy Törökország, de azt hiszem, a választékra így sem lehet különösebb panaszunk. Persze nem hiányoznak a kimaradt országok komolyabb klubjai sem, őket a Rest of the World pont alatt találjuk – sajnos magyar csapat nincs. 40 nemzeti válogatott is helyet kapott a programban, persze hazánk fiai innen is rég „kiküzdötték" magukat.

További kihívásokat rejt a Tournament mód, mely több lehetőséget is kínál a vállalkozó kedvű játékosoknak. Itt találjuk többek közt a hagyományos Bajnokok Ligáját (fifául: European Champions Cup) és az UEFA kupát (itt: EFA-trophy). Indulhatunk világ körüli túrára az egyes nemzetek legjobb csapataival véve fel a küzdelmet (World Tour), játszhatunk nemzeti kupákat (Regional), létra-rendszerű tornát (Ladder), vagy világbajnokságot válogatottak részvételével (International). Egyszóval van itt minden, amit egy fociprogramtól várni lehet. Legalábbis játékmódokat tekintve. Na de mi kell még?

Például futballarénák. Az EA Sports-nál kicsit jobban ment a stadionrekonstrukciós program, mint mifelénk, így 25(!) csodás helyszínen rúghatjuk a bőrt. Az eredeti stadionok (szám szerint 18-an) hű másai a valódiaknak, de a kitaláltak is nagyszerűen festenek. A közönség jobban néz ki, mint a World Cup-ban, nem olyan szörnyen egyszínűek, és nincsenek úgy eltúlozva az animációk sem (konfettieső, óriástranszparensek). Azért néhány pénztárgépszalag fel-feltűnik a légtérben, és görögtüzek színes füstfelhői is színesítik a lelátókat. A kispadok végre korrekt külsőt kaptak, és a kapu mögötti alakok is normálisan néznek ki (emlékeztek még az eszméletlen gagyi, ám villámkezű operatőrre? – na, ő már nincs). Van viszont új effekt, a középkezdéskor a pályára vetített címerek és eredmény, láthattunk már ilyet néhány TV-közvetítésben, tetszetős.

A grafika miatt egyébként sem érheti szó a ház elejét. A felbontás 640x480x16-tól 1024x768x32-ig, a részletesség három lépésben állítható, hogy a megjelenítés minőségét gépünk teljesítményéhez hangolhassuk. Az újragondolt motor jól muzsikál, főleg ami az animációkat illeti: sokkal többféle mozgást láthatunk, mint az eddigiekben, és ettől a meccs képe is reálisabb lesz. A különböző mozdulatsorok szinte tökéletesen folynak egymásba, tükörsima, TV-szerű élményt biztosítva a nézőnek. Az arcok kidolgozottságát már méltattam, nem szóltam azonban a fűtextúrákról, melyeket ezúttal nem szúrtak el az EA-s fiúk, öröm a gyepre nézni. Az automatikus visszajátszások is megérnek egy misét: a FIFA azon kevés sportprogram közé tartozik, amelyben ezt a nem túl bonyolult feladatot sikerül tisztességesen megoldani. A nézeteket elég jól választja meg a program, helyenként igen tetszetős képsorokat produkálva. Kicsit sűrűbben is előjöhetne viszont, a kimaradt helyzetekről a legritkább esetekben kapunk ismétlést. A meccsek közben látható bevágások sem az igaziak, nincs is túl sokféle belőlük, és azok is fantáziátlanok kissé. Talán majd jövőre! Változtattak a fiúk a jól bevált kameranézeteken is, sajnos inkább negatív irányba. Azért meg lehet találni a használható beállításokat, de az igazat megvallva nincs túl sok belőlük.

A csinosabb külső mellé kellemesebb hangok dukálnak. Már említettem a közönség helyszín- és csapatfüggő rigmusait, melyek új színt visznek a játékba, van itt azonban más változás is. Főkommentátornak ugyanis maradt John Motson, kicsit bővebb szókinccsel, ám a jó öreg Andy Gray helyett új szakkommentátort kaptunk. Régi játékos-kedvencem, a skót legenda, a Rangers sztárja, Ally McCoist ragadott mikrofont, hogy feldobja kicsit az unalomig ismert közvetítéseket. Mindig fogas kérdés, hogy kinek kedvezzen a FIFA zenei felhozatal szintjén, a készítők idén egy meglehetősen eklektikus összeállítással próbálták kihúzni a probléma méregfogát. Van itt a Safri Duo-tól kezdve a Kosheen-ig minden, és bár nekem nem igazán jött be ez a „tökösmákos", ízlések és pofonok különböznek.

ROBERTO CARLOS

Nemzetiség: brazil
Született: 1973. ápr. 10.
Magasság/súly: 168cm/79kg
Pozíció: baloldali védő

Roberto Carlos álomkarriert tudhat magáénak: Sao Paolo Union San Juan nevű csapatában kezdett focizni. 14 évesen már az első csapat tagja, 16, mikor először meghívják a 21 éven aluli válogatottba, 18 esztendősen pedig már a Palmeiras sztárja és a felnőtt válogatott tagja. 1996-ban a milánói Interhez, egy évvel később mostani klubjához, a Real Madridhoz szerződött. A jó kedélyű labdarúgó látványos előrefutásaival és veszélyes támadójátékával újraértelmezte a szélső hátvédek szerepkörét. Szabadrúgásai ellen csak imával lehet védekezni, iszonyatos erővel meglőtt labdái a fizikai törvényeket figyelmen kívül hagyva csavarodnak a hálóba. Mellesleg világbajnok...

Még mielőtt rátérnék a játszhatóság rendkívül izgalmas kérdéskörére (ugye már tűkön ültök? ☺), még megemlítem, hogy végre elszakadtak kicsit a fejlesztők a menürendszer eddigi designjától. A háttérben látható képek feldobják kissé az eddigi részekben kissé szürke frontendet, és funkcionalitás szempontjából is előrelépés történt. Magyarán szólva áttekinthető, s ugyanakkor igényes kezelőfelületet kapott a FIFA 2003.
Ami azonban még fontosabb, teljesen átdolgozott meccs-motort is kapott, ami ezúttal elsősorban az AI-ra és az irányításra vonatkozik. Általában nem veszem komolyan az ehhez hasonló „vadiúj engine" reklámszövegeket, hiszen tisztában vagyok vele, hogy mit jelent nulláról kezdve megírni egy programot, és mit a régi részek felhasználásával. Ezúttal viszont tényleg forradalmi változásokon ment át a program, méghozzá szerintem jó irányba! Igazság szerint nekem már a World Cup játékrendszere is kellemes csalódást okozott, és az új FIFA-tól annak továbbvitelét vártam. Ehhez képest drasztikusan megváltozott, egészen újszerű játékélményt kaptam, mely új utat nyithat meg a sorozat számára. Na de lássuk csak sorban a változásokat!

Ott van kezdetnek az irányítás, mely biztosan minden régi játékos számára szokatlan lesz (nekem is az volt). Első döbbenet: nincs cselgomb! A korábbi részek kissé idétlen, és mindenképen irreális átemelős trükkje, mellyel Tököli Attila is becsaphatta Roberto Carlost, végre a múlté. Hogy akkor hogyan hámozhatjuk át magunkat az ellenfél védőin? Nos, ez mostantól kicsit több ügyességet igényel. A siker titka kizárólag az iránybillentyűkben rejlik, ezekkel kell megfelelő – néha eszeveszett, néha egészen finom – kombinációkat nyomva leráznunk őrzőinket. Vegyük például azt az esetet, mikor kapu fel törünk, ám balról utolér üldözőnk: elég egy leheletnyit balra mozdítani a joy-t, és jó esetben máris átfűztük az ellenfelet. Szembe kerülünk egy brutális bekkel? Egy megfelelő ütemű félkörívvel simán lefordulhatunk róla! A régebbi részekben ilyen finom cselek, trükkök kivitelezhetetlenek voltak, itt viszont magától értetődően adódik az irányítás, a csodás animációk pedig méltó jutalmai egy-egy ihletett megmozdulásnak. A támadásokat alapvetően három tűzgomb kombinálásával építhetjük fel. A passz, a futtatás és a kiugratás használatánál elsősorban a jó ritmusra kell ügyelnünk a siker érdekében. Kis gyakorlással igazán szép akciókat vezethetünk majd. A védekezésben nincsenek nagy újdonságok, már ami az irányítást illeti. Viszont soha nem látott jelenetek, minden eddiginél változatosabb és élethűbb szituációk kelnek életre képernyőnkön: a támadók nyújtott lábbal érkeznek a meredek beadásra, a védő becsúszva kanalazza ki az ötösről a labdát, a veszélyesen meginduló szélső előtt keresztező játékos nemes egyszerűséggel az oldalvonalon túlra vágja a játékszert, a lövések furcsán megpattannak az útban állókon, és még sorolhatnám napestig, de ezt egyszerűen látni, érezni kell! Még a pontrúgások elvégzésének új módozata is igencsak el lett találva.
Régen kapott már el ennyire a hév egy új játék tesztelése közben. Az új FIFA egészen más, mint amit megszokhattunk, s lehet, hogy egyeseknek nem tetszenek majd az újítások, én mégis úgy érzem: a jövő focijátéka áll előttünk. No meg rengeteg álmatlan, átvirrasztott éjszaka a monitor előtt, az új király társaságában!

EDGAR DAVIDS

Nemzetiség: holland
Született: 1973. márc. 13.
Magasság/súly: 169cm/68kg
Pozíció: védekező középpályás

Edgar Davids, a surinami születésű sztár egész kisgyermekként került Hollandiába. Az utcán kezdett focizni, ami meg is látszik a stílusán. Később az Ajax ificsapatát erősítette, a felnőttek között 18 évesen mutatkozott be. A 90-es évek közepén a holland sztárcsapattal mindent megnyert, amit csak lehetett. Ma az olasz Juventus játékosaként uralja a középpályát. Becenevei, úgymint Pitbull vagy Piranha, mindent elárulnak agresszív, hajtós és rendkívül hatékony játékstílusáról. Mindamellett Davids technikás játékos, komoly lövőerővel és hatalmas szívvel. A csapat motorja, egyszerűen kihagyhatatlan klubcsapatából és a válogatottból egyaránt.

Immortal

96%

grafika 23/25
zene/hang 14/15
játékélmény 39/40
kategórián belül 15/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 400, 64MB RAM, 16MB-os videókártya

ARENA
FIFA 2002..........94%
2002 FIFA World Cup 95%

HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...
Egy valódi, 3D-s űrstratégia, mely az emberiség nem túl távoli jövőjében játszódik, hol csak rajtad áll, képes vagy-e összefogni a Mars - Föld ellentétben elvérzett emberi fajt, és a világűr meghódítására vezetned őket, egy bosszútól fűtött, ismeretlen erő ellenében is...
NOVEMBER 11-TŐL ÜZLETEINKBEN!
COLLECTOR'S EDITION
Alap kiadás
A játék magyar kiadása
+ poszter + kártyanaptár
9 990,-
Collector's kiadás*
+ regény, zenei CD, poszter
+ az első előrendelőknek póló
11 990,-
Az árak az áfát már tartalmazzák. – * Csak limitált darabszámban!
DIGITAL REALITY
Magyarországon forgalomba hozza a
Digital Reality Kft.
1139 Budapest,
Röppentyű u. 53.
2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logo a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonába áll. Minden jog fenntartva!
CD GALAXIS
Szoftver Áruház:
Budapest, VII. kerület,
Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Szaküzlet:
Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8.
Telefon: 209-3606
Megrendelhető a 479-0933-as telefonon
INGYENES csomagküldéssel!
Vagy megvásárolható személyesen üzleteinkben!

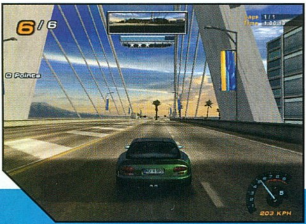
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

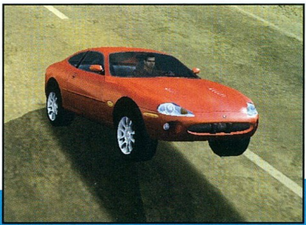
Fejlesztő: Electronic Arts **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com/eagames

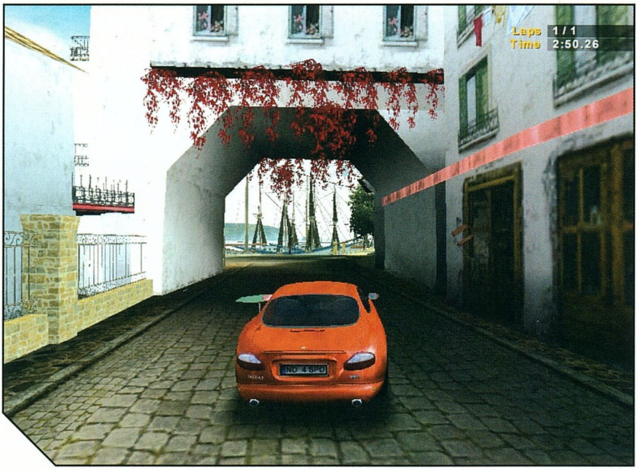
Valószínűleg minden kisfiú átesik azon a korszakon, amikor – bár még a számokat és a betűket alig ismeri – fejből vágja az egész pakli autóskártyát végsebességestől-lóerőstől, s szülei legnagyobb bámulatára az utcán megmondja bármelyik verda pontos típusát. A legtöbbünk bizonyos mértékig aztán kinövi ezt a fanatikus lelkesedést a benzinfalók iránt, de a lelkünk mélyén mindig ott marad az a kissrác, aki elkerekedett szemmel csodál meg egy-egy csillogó-villogó autócsodát, s előbújik belőlünk, mikor forma-1-et nézünk a TV-ben, mikor beülünk első kocsinkba, ami csak a miénk, vagy ha éppenséggel a számítógép elé huppanunk le, hogy menjünk pár kört kedvenc szimulátorunkkal.

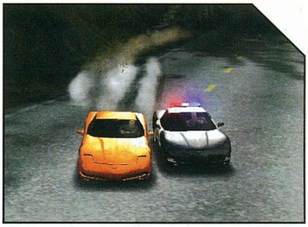
Emlékszem, már jó öreg Commodore Plus4-es gépemen is sokat játszottam autóverseny-játékokkal (Revs, Hungaroring, Grand Prix Circuit, ha mondanak még ezek a nevek valamit...), mégis maradandó élmény volt, mikor egy Hercules monitorral felszerelt XT-n először próbálhattam ki a Test Drive-ot. Ha valaki nem ismerné, ebben hegyi szerpentineken kellett a legújabb sportautók volánja mögé ülve versenyezni, miközben az erős civil forgalom és a rendőrök akadékoskodása is nehezítette dolgunkat. Igazán magával ragadó program volt annak idején, és hosszú időre meghatározta a hasonló stuffokkal kapcsolatos elvárásaimat. A Streed Rod-on kívül sokáig nem is volt játék, amely ezeknek meg tudott volna felelni, mígnem jött 1995, és annak őszén a Need for Speed. Igazi extraklasszisról van szó, melytől minden vérbeli játékosnak földön koppant az álla, s mely egyetlen méltó továbbvivője lett a Test Drive-os hagyományoknak (azzal együtt, hogy az Accolade ki-adott régi kedvencemhez pár – könnyen felejthető – új részt...). A gyengécske második felvonás után jött az igencsak eltalált harmadik, melyben az autós üldözések különösen nagy hangsúlyt kaptak, és végre a rend kérlelhetetlen őreinek szerepében is tetszeleghettünk. A negyedik epizódban méltó utódot ismerhettünk meg, az ötödik rész pedig egyfajta tisztelgés volt a Porsche márka előtt, megfelelve a rajongók elvárásainak.

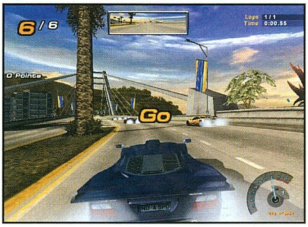
Ez azonban már több mint két éve volt. Mi azóta is szomjazunk a sebesség mámorára, vágyunk rá, hogy bepattanhassunk a legújabb autócsodákba és festői tájakon keresztül falhassuk a végtelen asz-











faltcsíkokat, miközben ellenfeleink minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elénk kerüljenek. Noha közben rengeteg nagyszerű szimulátor jelent meg PC-re, azok általában egy speciális verseny minél élethűbb reprezentációját tűzték ki célként maguk elé. Ilyen volt a rali világába kalauzoló Colin McRae-sorozat, vagy a száguldó cirkusz szerelmeseit elbűvölő F1 Grand Prix részek. Az árkádosabb, könnyedebb stílus kedvelőivel pedig az utóbbi időben nem igen törődött senki. Egészen idáig, hiszen 2002 késő-ősze elhozta nekünk a legendás játék hatodik részét, mely üdítő esőként hathat a stílus kiszáradóban lévő sivatagában. Hölgyeim és uraim: hadd mutassam be a NFS Hot Pursuit 2-t!

Az első, ami az ember szemébe ötlik, az a címválasztás. Már megszokhattuk, hogy az EA a számozás helyett inkább a hangzatos alcímeket preferálja, na de milyen megoldás már az, hogy a kettővel korábbi verzió nevéhez térnek vissza, és ahhoz biggyesztenek egy kettest? Mindenképp különös, ugyanakkor könnyen magyarázható. Erre azonban a mellékelt boxban részletesen is kitérek, itt elég legyen csak annyi: a visszanyúlás a gyökerekhez tartalmi szinten elég látványosan érzékelhető.

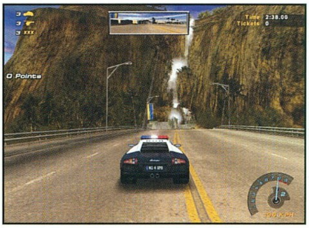
Visszatért például a címadó Hot Pursuit mód, a játék fő attrakciója. A lényeg maradt, ami volt: eszement száguldás a közutakon, öt társunkkal versengve a győzelemért, miközben a zsaruk mindenáron megpróbálják lekapcsolni a gyorshajtókat. A forma annyiban változott, hogy egy faszerkezetbe gyűjtött küldetéssorozat teljesítése a cél, melyek elég lazán kapcsolódnak egymáshoz. Van, ami időre megy, van, ahol jó pozíció a cél, esetleg lehet körönként kieséses (knockout) küzdelemről is szó. A lényeg, hogy előre haladva újabb pályák nyílnak meg, és egyre több autóhoz férünk hozzá. Hasonlóan működik a Challenge mód is, csak ott a versenybe nem szól bele a hatóság, kedvünkre száguldozhatunk. Bárhogyan is játszunk, jó teljesítményünket pontokat érő medálokkal jutalmazza a program. Ezekből a pontokból tudjuk megnyitni a Single Challenge, azaz egyszeri verseny módozatban a játék pályáit és az újabb kocsikat. Hasznos tehát a gyűjtögetés, mely medálszerzésen kívül még a kopók lerázásával is lehetséges. Sajnos az előzetes infókban említett Top Cop-opciót nem leltem a játékban, pedig gondolom sokan kipróbálnák (legalábbis számítógépen) a rendőri karriert. Ehelyett csak a Single Challenge-en belül ülhetünk rendőrautóba. Itt találhatunk még szimpla, ám teljes mértékben parametrizálható versenyt, kiütéses futamokat (minden kör végén kiesik az utolsó helyezett), egyéni tornákat és végül de nem utolsósorban egy kötetlen vezetési módot, mely a pályák apró trükkjeinek jobb kiismerésére szolgál. Természetesen nem maradhatott ki a Multiplayer játék sem, LAN-on és neten keresztül is nyomulhatunk egymás ellen. Türelmetlenebbeknek pedig ott a Quick race opció, melylyel egyetlen gombnyomással indíthatunk futamot.

A választható autók listája igen hosszúra sikerült, a típusok között mindenki megtalálhatja a kényekedvének megfelelőt. Összesen 24 gép került a játékba, ebből a klasszikus Ford Crown Vicoria csak rendőrautóként játszható. Íme a többi 23, zárójelben „R" betűvel, ha van hatósági változat is belőle: Ferrari 360 Spider, Dodge Viper GTS (R), Corvette Z06 (R), Mustang SVT Cobra (R), HSV GTS Coupé (R), BMW Z8, BMW M5 (R), Jaguar XKR Coupe, Mercedes CL55 AMG, Ford T550 (R), Opel Speedster, Vauxhall VX220, Lotus Elise, McLaren F1 LM, McLaren F1, Ferrari F50, Mercedes CLK GTR, Lamborghini Murciélago (R), Porsche Carrera GT, Lamborghini Diablo 6.0 (R), Ferrari 550, Aston Martin V12 Vanquish, Porsche 911 Turbo (R). Huhh, még begépelni sem könnyű feladat! Ezért csak gratuláció illeti a fejlesztőket!

Bár a Need for Speed alapvetően egy arcade verseny (a mostani résszel talán még jobban azzá vált), azért jól érzékelhetők az egyes típusok közötti különbségek. Elsősorban a gyorsulás, a végsebesség, a fordulékonyság és az úttartás játszik fontos szerepet. Egyes típusok, mint például a Dodge Viper, hajlamosabbak például megcsúszni a kanyarokban, ilyenkor jó ütemű ellenkormányzással próbálhatjuk visszahozni a kocsi farát. Ezzel együtt jellemző a já-

NFS: HOT PURSUIT

Az Electronic Arts 1998 őszén jelentette meg nagysikerű sorozatának harmadik részét. A csalódást okozó második epizód után nem voltak túl nagyok a várakozások, így bombaként robbant a több fronton is forradalmi játék. Egyrészt fantasztikus grafikával rendelkezett, ami kihasználta az akkori (főleg 3Dfx Voodoo) gyorsítókártyák minden tudását. Bár az autók nem törtek, minden más a helyén volt: változatos időjárási effektek (a 2-ben ilyen nincs...), éjszakai vezetés fényszóróval (mintha ezúttal ez is kimaradt volna...), osztott képernyős mód (ezt már kinőttük ☺), valamint a fő attrakció, a rendőrségi hajszákra építő Hot Pursuit. Vagy mi menekültünk, vagy minket üldöztek, mindkét esetben fantasztikus játékélményt nyújtott az NFS3. Ehhez hozzávéve a remek automatikus visszajátszást, az izgalmas pályákat és a remek zenéket el kell ismerni, nem vállalkozott könnyű feladatra, aki méltó folytatást akar készíteni.



tékra, hogy a legtöbb pálya folyamatos gázadással és egy kis kézifékes beavatkozással abszolválható, tehát ne várjon senki Colin McRae szintű fizikát! Nem is lenne semmi baj, hiszen szeretjük mi az izgalmas, élvezetes, adrenalinpumpáló versenyeket, csak sajnos a kocsi sérülésmodellje olyan szinten irreális, hogy az már fáj! Bárminek hajtunk is neki ezerrel, két lehetőség van: vagy lepattanunk, vagy rátapadunk. Az autón meg mindeközben alig látszanak az ütközés nyomai... Nem is értem az egészet: azt még felfognám, hogy az autógyárak nyomására ki kellett hagyni a rongálódást (bár az előző két részben ezt már sikerült megoldani), de itt előfordulnak minimális horpadások, gyűrődések, csak rendkívül kis mértékben. Nagy kár...

Pedig az autók kidolgozása egyéb tekintetben zseniális! Ebben mai napig verhetetlen az NFS, a csillogó-villogó, valós idejű tükröződésekkel ellátott kocsik mintha csak most gurultak volna elő a szalonból, egészen fotorealisztikus hatást keltenek. Még a vezető kidolgozása is remek, olyan részletekre is figyeltek a grafikusok, mint a sebességváltás animációja. Egyedül az autók aljának kiképzése hagy némi kívánnivalót maga után, de azt csak borulás esetén van szerencsétlenségünk látni. Sajnos az előző résszel ellentétben itt nem nyithatjuk-csukhatjuk a kabriók tetejét, és nincs világítás sem, mivel ezúttal nem lesz részünk éjszakai vezetésben. Ennél is nagyobb érvágás viszont a műszerfalas belső nézet teljes hiánya! Egyszerűen felfoghatatlan, hogy pont ebben a játékban ne legyen virtuális cockpit, amit az előző részekben oly nagyszerűen valósítottak meg a készítők. Hihetetlen, de igaz: be kell érnünk három külső (ebből egy használhatatlan a rövid látótávolság miatt) és egy orra szerelt kamerás nézettel. Van két extra is: a mátrix-kamera 360°-ban körbemegy a kimerevített képen érdekesebb jeleneteknél, az ugrató kamera pedig külső nézetből mutatja, ahogy gépünk a levegőt szeli. Ezek természetesen bekapcsolásuk után automatikusan aktivizálódnak. Ha már a kameráknál tartunk: a visszajátszási funkció hihetetlenül gagyi lett, pedig régen ez is a játék erősségei közé tartozott. Most kamerát nem válthatunk, egyedül gyorsításra és lassításra nyílik lehetőségünk.

A versenyek összesen 4 féle környezetben zajlanak, 3-3 különböző nehézségű pályával. Íme:

National Forest: csekély 7,4 km-es hosszával szerintem az egyik leghangulatosabb pálya (bár szoros a verseny), ehhez persze az is hozzájárul, hogy mindig is elbűvöltek Észak-Amerika nemzeti parkjainak óriásfenyői. Ezen a nem túl nehéz útvonalon erdőbe be, erdőből ki száguldozunk, van néhány földutas levágás, melyeket érdemes (és nem túl nehéz) kihasználni, sőt, még egy mamutfenyő törzsén is áthajthatunk! Nálam a köd-effektus eléggé ronda ezen a helyszínen, nem tudom, más grafikus vezérlőkön is ilyen-e.

Coastal Parklands: az előző némileg könnyebb változata kevesebb látnivalóval, és kevesebb erdős résszel. Ez inkább az óceán partján húzódó hegyi

A helyszínen minden további segítséget megkap, többek között az alábbi témakörökben is:

- vállalatirányítás, integrált vállalatirányítási rendszerek
- e-commerce, e-business
- szoftverfejlesztés
- multimédia – új média
- műholdas, kábeltelevíziós termékek és szolgáltatások
- kábel-adatkommunikáció
- hálózatok konvergenciája
- hálózatok biztonsága
- e-learning

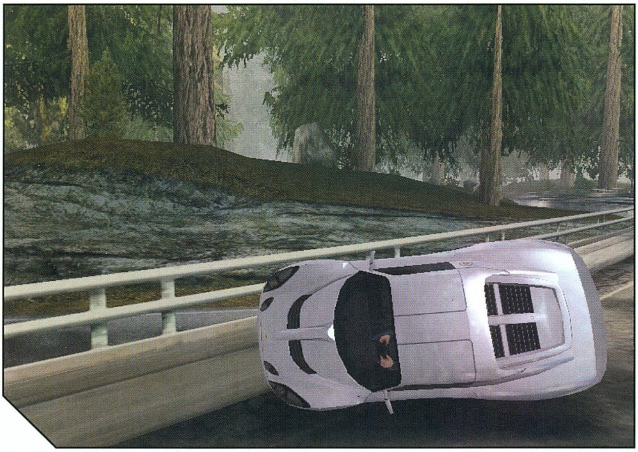
További információk:

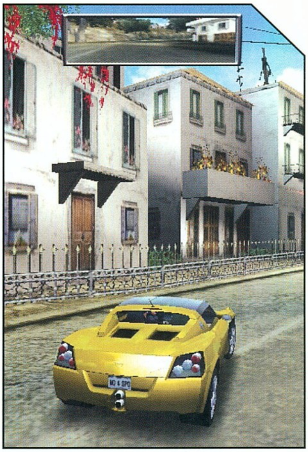
HUNGEXPO Rt.
1441 Budapest Pf. 44
Telefon: 263-6088
Telefax: 263-6086
Internet: www.infotrend.hu
E-mail:infotrend@hungexpo.hu

ELŐREGISZTRÁCIÓ!

Kérjük jelezze előre látogatási szándékát október 10-ig az INFOtrend honlapján! Az előregisztrált látogatók kedvezményes belépésre jogosultak.

INFOtrend
Ami a döntéshez kell
HUNGEXPO





utakra koncentrál. Azért nem rossz ez sem. 7,2 km hosszú.
Scenic Drive: hasonlít az előzőre, ám annál némileg nehezebb és hosszabb (12,4 km). Kanyargós szerpentinek, meredek lejtők és emelkedők, valamint az óceán látványa jellemzik ezt a pályát. Láthatunk világítótornyot, innen sem hiányozhat az elmaradhatatlan alagút, az elágazások pedig jelentős szintkülönbségű utakhoz vezetnek, ami különösen érdekes versenyeket eredményez.
Island Outskirts: 8,7 km hosszú, nem túl könnyű pálya. Egy vulkanikus szigeten versenyzünk, van itt minden: pálmafák, egy nagyon látványos híd, nagyváros külső sztrádái, vízesés, kis bennszülött falu, sőt még az épp működésben lévő tűzhányó lávafolyamán is át kell vágnunk. Ezzel együtt is nekem nem annyira tetszik, a színek kissé nyomasztóak, és van egy-két kellemetlenül szivatós rész.
Palm City Island: sok mindenben az előzőre hajaz ez a 11,9 km-es pálya. Egy rövid nagyvárosi rész után itt is fülledt trópusi környezetben, kacskaringós hegyi utakon kell versenyeznünk. Több vízesés, hangulatos nádkunyhókból álló falucska töri meg a kissé unalmas út monotonitását. Elég nehéz helyszín.
Tropical Sunset: a trópusi színtér legnehezebb darabja, tartalmazza az előző kettő egyes részeit. 20,9 km-es hosszával a játékban található leghosszabb pálya, nem könnyű megtanulni.
Fall Winds: röpke 4,9 km-ével igen rövid, eléggé könnyű, mégis élvezetes vonalvezetésű pálya. 180°-os visszafordítói, éles, de nem túl szűk kanyarjai kiválóan alkalmasak a kézifékes fordulók begyakorlására. Nem mellesleg őszi színösszeállításával nagyon szép és hangulatos helyszín, ahol felfedezhetjük a régi bányát (kiváló útlevágás vezet rajta keresztül!) és a jellegzetes bányászfalucskát is.
Alpine Trail: az előző helyszín köszön vissza, csak sokkal keskenyebb utakkal, kevesebb látványossággal és még rövidebben (3,8 km). Talán egyedül a panorámaalagút érdemel említést, bár ez a Fall Windsben is megtalálható.
Autumn Crossing: nagyjából az Alpine Trail és a Fall Winds egyben, nagyon nehéz, munkás pálya. Legfőbb látványossága egy vízerőmű, de a hegyi falvak és a bányatelepek is mutatósak. Mindhárom őszi helyszínen jól néznek ki a lehulló falevelek.
Wine Country: mediterrán típusú pálya ősi romokkal, hangulatos kőépületekkel és élvezetes vonalvezetéssel. A meredek lejtőkön lefelé menet csodás panoráma tárul elénk, háttérben a tengerrel. Közepes nehézségű helyszín, 9,9 km-es távval.
Calypso Coast: 8 km hosszú száguldás a mediterrán tengerparton, majd egy rendkívül szép kis görög falucskán át (ahol a sétálóutcába behajtva is randalírozhatunk), miközben mellettünk gyönyörű tájak, szélmalmok, a kikötőben csodás hajók siklanak el. Nem könnyű, de élvezetes és szép színtér. Ja, és van pár ugratási lehetőség is!!
Mediterranean Paradise: 15,2 km hosszú pálya, megtalálható rajta minden, ami az előző kettőn. Rengeteg tetszetős műemlék között vezet az út, ezek közül is kiemelkedik a sziklafalba épített ókori teátrum. A nehezebb helyszínek közé tartozik.

Minden pálya visszafele és tükrözve is választható, így összesen 48 féle vonalvezetés áll rendelkezésünkre. A helyszínek grafikája kellemesnek mondható, szépek a textúrák, még közelről sem pixelesek vagy elmosódottak, kellően kidolgozottak az út menti objektumok is, bár kicsit több interakciót elviseltem volna, mint az útjelző táblák kidöntögetése. A sok kerülő és levágás viszont érdekesebbé varázsolja az egyébként általában hangulatos színtereket. Kár, hogy a különböző napszakok és időjárási viszonyok ezúttal kimaradtak a játékból.
A hangokra és zenékre egy szavunk sem lehet! Minden autó külön digitalizált motorhangot kapott, ami figyelembe veszi a környezetet is, így máshogy szól egy alagútban, mint a szabad ég alatt. A rendőrök rádióforgalmazása nem csak szórakoztató, de hasznos is, hiszen mindig tudjuk hol várnak ránk. Zeneszámokból 22 darabot licencelt az EA, mind illeszkednek a száguldozás hangulatához, egyébként van itt minden a rocktól a technóig.

Az Electronic Arts nagyon magasra tette a lécet a sorozat korábbi epizódjaival, s úgy érzem, a Hot Pursuit 2 sok tekintetben nem képes megfelelni a magas elvárásoknak. Érthetetlen visszalépés több téren is, amit nem tudnak teljes mértékben kompenzálni a gyönyörű autók, a kiváló játszhatóság és a szép pályák. Azért nem kell megijedni, jó kis játék ez, és nagyon kellett már valami pezsgés a stílusba, csak ettől a névtől kicsit többet vártam. Azért autóverseny-fanoknak kötelező darab!

Immortal

HOGYAN LEGYÜNK ZSARUK?

Újoncok, üdvözlök mindenkit a Rendőrakadémián! Most meg fogjuk tanulni, milyen alapvető elemei vannak egy autós üldözésnek. Mint tudjuk, manapság elszaporodtak a közutakon a milliós csodaautókkal versenyző, ön- és közveszélyes őrültek. Az ilyen nemkívánatos elemek eltávolítása érdekében a következőt kell tenniük:
- Közelítsék meg a céljárművet óvatosan!
- Kellő közelségben kapcsolják be a szirénát!
- Próbálják leszorítani, lökdösni a gyanúsítottat.
- A jármű felett látható csík fogyása jelzi, meddig bírja még a strapát.
- Ha kifogna magukon a feladat, kérhetnek erősítést a központtól újabb járőr személyében.
- Kérhetik útakadály elhelyezését a renitens csirkefogó lelassítására.
- Végső esetben bevethetjük a rendőrségi helikoptert, amely lángoló, robbanó kannákkal bombázza az utat a száguldozó egyén előtt.

A kiképzés véget ért. Most önökön a sor: szolgáljanak és védjenek!

87%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 450 Mhz, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD

ARENA
London Racer 2 ....36%
NfS Porsche Unleashed 90%

FRONLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Fejlesztő: Initial Images **Kiadó:** Eidos Interactive **Web:** www.eidos.de

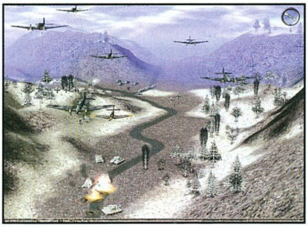
A világtörténelem talán legszégyenletesebb eseménye, a II. világháború mindig is az emberiség trágyájaként lebbent föl a szemem előtt, méghozzá két okból kifolyólag. Egyrészt köszönhető ez az akkori sok emberiség ellen elkövetett bűntettnek; másrészt pedig a filmek, illetve egyéb szórakoztató programok alkotóinak, akik a kiváló minőségű táptalajt látva benne folyton valami újszerű aspektusból megközelítve próbálták magukévá tenni. Pontosan ebbe a csoportba tartoznak az Initial Images fejlesztői is, hiszen legújabb valósidejű stratégiájukkal, a Frontline Attack: War Over Europepal az 1941 és 1944 között dúló csatákat kívánják a némileg „gépközelibb" perspektívából ábrázolni. (Értsd, főleg a gépesített alakulatokra helyezik a hangsúlyt.) Mintegy 20 ütközetben vehetünk részt 3 oldal főszereplésével, így például német oldalról a Barbarossa hadművelet kapcsán lerohanhatjuk Szovjetuniót, megcsodálhatjuk orosz szemszögből az eddigi legnagyobb páncélos ütközetét, a kurszki csatát, vagy szövetségesként akár Rómába való bevonuláskor is megtapasztalhatjuk a győzelmi mámor érzését – vagy a dicső halál közeledtének földöntúli „élményét".

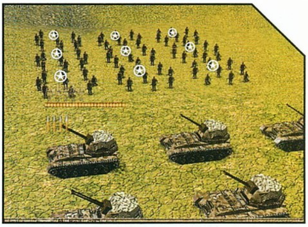
A nagy kérdés: De minek? A Frontline Attack: War Over Europe-ot ugyanis teljesen feleslegesen alkották meg, az egész nem több egy lelketlen iparosmunkánál. Valószínűsíthetően krónikus ötlethiányban szenvedtek az Initial Images emberei, így eredeti elképzelés híján a már önmagában kész eseménysorral rendelkező történelembe kapaszkodtak – s ha már történelem, mi más is lehetne kifizetődőbb, mint egy II. világháborús játék, elvégre arra minden stratégiafüggő azonnal rácuppan. Jelentem, eme – üzleti szinten – igazán reális alapokon nyugvó hipotézisük hibás, a feltételezésben ugyanis nem számoltak a körültekintő vásárlókkal, akik az utolsó dzsibuti faluban elhangzó negatív véleményeket is meghallgatják egy játék megvétele kapcsán. Márpedig hibája bőven van a Frontline Attack: War Over Europe-nak.

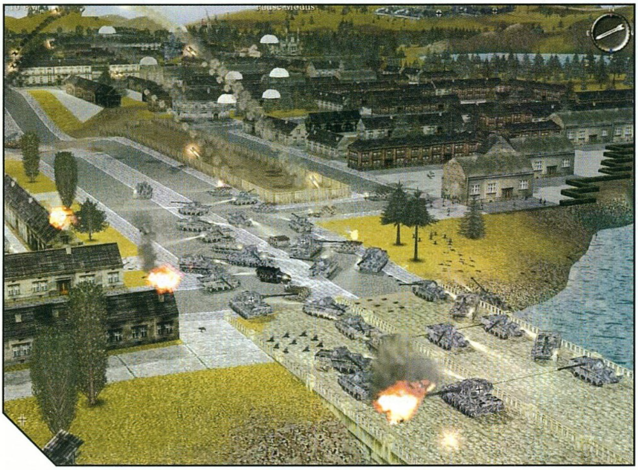
Elrettentésül kezdjük a grafikával, elvégre úgyis az ötlik elsőként a szemünkbe. Alapvető elvárás korunk valósidejű stratégiáiban – legalábbis a 3D kártyák megjelenése óta biztosan –, hogy az elénk terülő táj, ha már full 3D-ben pompázik, ne csak a domborzati viszonyokban mutasson változatosságot, maga a terep is sokszínű legyen. Mintha ezeket az egyszínű talajmintákat egy óvodás képzelőereje, jobban mondva ábrázolótehetsége formálta volna meg, Initial Images-éknél ugyanis a hó egyet jelent a fehérrel, a mező a zölddel, a parti föveny a világosbarnával. Semmi cifra hógörgeteg, vakondtúrás a réten, homokvár a parton ☺, lerí a pályákról, hogy egy primitív editorral lettek összerakva. Természetesen a tereptárgyak terén is adósak a fejlesztők, bár ezek után az olyan elemi hibák, mint hogy a tereptárgyak csak fák és bokrok egyhangú együtteseire szorítkoznak, már fel sem tűnnek. Jóllehet időnként, némely küldetés során pár város

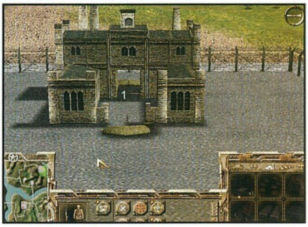
ÉRDEKESSÉG

Érdemes megemlíteni, hogy tengerentúli olvasóink (bizonyára sok van ilyen) hiába keresik a programot a fenti címen, hiszen a kiadó furmányos marketingokokra hivatkozva úgy döntött, átkereszteli programját World War II: Panzer Claws-ra, mivel meglátása szerint így jenki vásárlói körében vonzóbbá (talán inkább egyszerűbbé, s amcsi II. világháborús rajongók számára is kikerülhetetlenebbé) teheti.









belterületére is betesszük a lábunkat, s a színesebb házfalak, tetők üdítő színfoltot jelentenek a nagy szürkeségben, de ez lelkesedés is csak ideig-óráig tart. Az „egyenházak" tömegei előbb vagy utóbb kikerülendő objektumokként (na jó, meg fedezékként, de ez alap) végzik képzeletbeli értékrendszerünkben, pedig egy-két csinosabb házkölteményt nem olyan nagy dolog megalkotni. Persze háború idején inkább romos épületekre „vágyik" az ember, mondanom sem kell, egyetlen eggyel sem találkoztam a küldetések folyamán. Szintén bajok vannak az egységek kinézetével is: a tankok, noha főbb jellemzői végett minden egyes típus (Panzer VI Tiger, Sherman, M7 Priest, T35 stb.) már nagytotálból felismerhető, inkább hasonlítanak egy öntött koholmányra (csókoltatom a szóeredet-kutatókat), mint valami halálosztó gépezetre.

Pedig az Earth-III engine egész jó jellemzőket tudhat magáénak. Hatalmas térképeken képes roppant seregeket mozgatni, forgatható, zoom-olható kamerarendszerrel van ellátva, az egyetlen baja, hogy Warcraft III utánérzésű. Ez pedig ez esetben nem éppen hízelgő. Már a Warcraft III-ban is felettébb idegesített, hogy a kamerával hiába ereszkedünk le az egységek szintjére, hogy mi is átérezzük a harc hevét, a grafikus motor nem ért egyet e hangulati elem jelentőségével, úgyhogy inkább magába roskad, s C64-es időket idéző sec/frame-re változtatja a manapság divó frame/sec-et. A bölcs teszter természetesen memóriahiányra gyanakszik, s azon nyomban megsegíti a gépet, illetve a játékot plusz 256 MB SDRAM-mal, ám minő meglepetés, ez sem segít a gyógyíthatatlan kódrengetegen.

Sajnos játékmenetbeli hiányosságok is bőven akadnak, a fentebb említett erdőségeken például gyalogos egységekkel sem lehet átjutni (tehát nagyobb dombokon, hegyeken sem, mivel a drága fejlesztő urak minden esetben a helyi flóra képviselőivel fejelték meg „őket"), ami eléggé leszűkíti támadási lehetőségeinket. Mehetünk direkt a számunkra kialakított főutakon, mint egy gép, csak előre, a megmaradt egységekből gazdálkodva darálhatunk kedvünkre... Sajnos így a program inkább a menedzselős játékokra hasonlít, mint egy stratégiára, az ember folyton a rendelkezésre álló javakkal való minél jobb takarékoskodásra fordítja az idejét, mint a megfelelő taktika kiagyalására.

Sajnos a skirmish térképeivel is ugyanez a helyzet (15 extra küldetés található meg itt), a multiplayer-ről nem is beszélve. Szomorú, pláne, ha figyelembe vesszük, hogy a cég egy, a Blizzard Battle.net-jéhez hasonló szerverrendszert is üzemeltet Earth.net néven, legfeljebb 8 játékos számára.

Hangok terén sem nyújt valami kiemelkedő teljesítményt a Frontline Attack: War Over Europe, egyedül zeneileg mondható átlagon felülinek. Pörgős katonaindulók, elégikus hangvételű dallamok és vészjóslóan lomha ritmusok váltják egymást, természetesen az adott harci helyzettől függően.

Érdekes tüneteket vonultat fel a program, tudniillik mindvégig úgy látszik, hogy felületi kezeléssel helyrepofozható lenne, és mégis, ezek az ambuláns hegek a játék magvát borítják. Belülről. Egyszóval a program alapvető felépítését kéne átdolgozni, akkor meg már inkább írjanak egy új programot a mélyen tisztelt bitfaragók!

Puma

67%

grafika	17/25
zene/hang	12/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 350 MHz, 64 MB RAM, 670 MB HDD

ARENA

Sudden Strike 1 .... 85%
Sudden Strike 2 .... 79%

DIRT TRAK RACING 2

Fejlesztő: Ratbag **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.us.infogrames.com

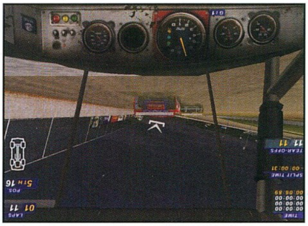
A dagonyázás már régóta nem csak a desznyók kiváltságos joga, hisz az autó megjelenésével új távlatok nyíltak a sárfürdőzés területén is. A számítógépes autó-szimulátorok csíramentes környezetét a jó pár évvel ezelőtt megjelent Destruction Derby zúzta porrá, mely új „aprícscsad a másikat az iszapba" mondanivalójával rengeteg lelkes rajongót állított maga mellé. Ezek után szinte kötelező volt a folytatást is elkészíteni, ami ha nem is volt már oly sikeres, de más számítógépes játékfejlesztők agyában is elültette az iszappakolás alapú autós játékok gondolatát.

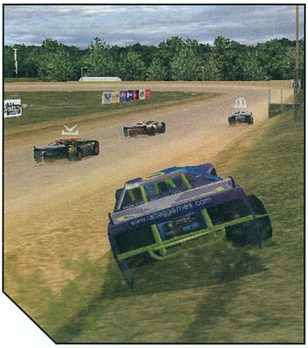
Így készült el a Dirt Track Racing első része is, mely alapját az amerikai DIRT Motorpsort versenyek adták. Mondhatni tipikus amerikai autós verseny, ahol szinte kizárólag az ovál pályák dominálnak. Akinek tetszik ez a versenyforma, az bizonyára már az első részben sem csalódott, így nem elképzelhetetlen, hogy még aznap meg is rendelte a második részt.

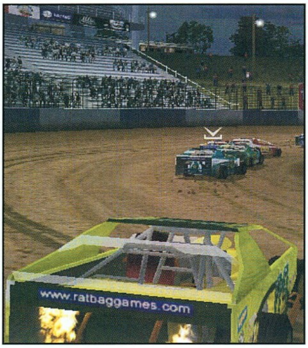
A telepítés igazán könnyedén ment, és mint általában, a hosszabb töltögetések elkerülése érdekében most is célszerű a teljes install-t választani, a maga 550MB-os terjedelmével. A program indítása után egy átlagosnak mondható intróval próbálják elintézni a lelki petting részt, melyben az előre számolt és a játékban egyaránt megtalálható jelenetek keverednek egymással. Ezután egyenesen a játék menüjében találhatjuk magunkat, ahol elsőként az Option részt érdemes meglátogatni.

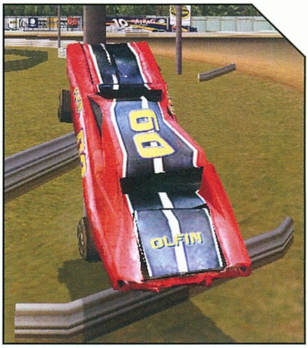
Erre azért is van nagy szükség, mert a játék indítása előtt egy deka csavargatási lehetőséget sem biztosítottak a fejlesztők, így minden tekergetést, finomhangolást a játék Option menüpontja alatt kell megtennünk. Érdemes a Video, Audio és Input opciókat átnézni és testre szabni, de a legfontosabb beállításokat a Game menüpont rejti, melyben az autónk realisztikus viselkedését (irányíthatóság, törés, váltási mód, automata tolatás), és a versennyel kapcsolatos dolgokat tudjuk módosítani.

A beállítások után nem marad más, mint választani a játékmódok közül. Az egyjátékos üzemmódban akár azonnal is elkezdhetjük a körözést a Quick Race menüpontra bökve, ahol bármelyik autóval, bármelyik pályán kedvünkre, tét nélkül zúzhatunk. Legnagyobb örömömre karrier módot is belehegesztettek a játékba, mely segítségével három autókategórián és több versenysorozaton belül kell bizonyítanunk rátermettségünket. Minden kezdet nehéz, ezért eleinte csupán legkisebb kategóriában tudunk indulni, hisz az 1000 dolláros induló tőkénkből csupán a 380 lóerő környékén teljesítő Pro Stock gépek közül tudunk válogatni. A géposztályon belül öt különböző – de inkább azonos – tulajdonságokkal rendelkező autó áll rendelkezésünkre, melyeknek festését is meghatározhatjuk.
Ezek után akár rögtön bele is vethetnénk magunkat a versenybe, azonban még ezek előtt érdemes néhány pillantást vetni a Car Option pontra. Itt ugyanis nemcsak autónk finomhangolását végezhetjük el (kerék szét/összetartás, guminyomás, kerék méret, fékerő, felfüggesztés, súlyelosztás, áttétel), de további tuningolásra is van lehetőségünk! A Parts menüpontban ugyanis busás áron vásárolhatunk tökösebb mocit, csökkenthetjük gépünk súlyát, fejleszthetjük a fékeket, a felfüggesztést és a kipufogót is. Hogy erre honnan lesz pénzünk? Természetesen a versenyzésből, hisz a csekély nevezési díj hamar megtérül, amennyiben az élbolyban fejezzük be a futamot.
Érdemes azonban szem előtt tartani azt a tényt is, hogy az autónk használata bizony kihatással van az alkatrészekre, melyeket a jó eredmény elérése céljából érdemes karban tartani. Ezért ajánlott minden futam után a Repair menüpontot is meglátogatni, és kijavítani gépünk esetleges hibáit. Ez a művelet több száz dollártól is megfoszthatja a tulajdonost, éppen ezért érdemes a versenyek folyamán a korlátoktól, falaktól és az ellenfelektől is távol tartani autónkat.





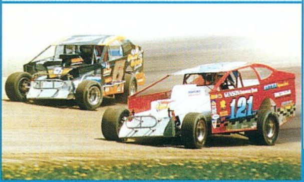




A jó szereplés többszörösen is meghálálja magát. Kaphatunk a leggyorsabb körért, a helyezésekért is pénzt, sőt, akár néhány futamra szóló szponzorok is jelentkezhetnek. Ez igazán jó kis bevétel lehetne, ha több feliratot is elhelyezhetnénk autónk felületén. Sajnos azonban csupán egy szponzort szerződtethetünk egyidejűleg, így igazán nehéz választani a jó ajánlatok közül. Aki ugyanis többet fizet, az általában több versenyen is szeretné hirdetését autónk oldalán látni, ami addig nem is lenne baj, amíg egy jobb ajánlattal rendelkező támogató nem jelentkezik.

DIRT MOTORSPORT

Az amerikai Stock Car versenyek kezdetben sima mezei, utcai autókból álltak, melyeket bárki meg tudott vásárolni az autókereskedésekben. A versenyzők gyakran a családi géppel zúzták szombat esténként vagy vasárnap délutánonként. Ebből alakult ki a NASCAR versenysorozaton belül a Stock géposztály, melynek egyik alap követelménye volt, hogy az autóalkatrészek bárki által megvásárolhatók legyenek. Manapság a Stock versenygépek csupán nevükben, no meg külső megjelenésükben hasonlítanak az utcai gépekre. Akkoriban és még most is rengeteg rajongója van ennek az autós sportnak. Glen Donnelly is egy ilyen lelkes csápológép volt, aki egy jó ötlettől vezérelve kitalálta: Miért ne lehetne ugyanezt a sárban csinálni? Ha anyuval ez nem is jött össze neki, de 1976-ra már rendes versenyeket is rendeztek, hála a jó üzleti érzékének. A versenyzők és szponzorok, nézők és rajongók összehozása, a magas pénzjutalom még az olyan országrészekbe is el tudta terjeszteni a DIRT motorsportot, ahol egyéb közösségi játékok hódítottak.



Végül nem maradt más hátra, mint választani a különböző díjazású szezonok között. Kezdetben érdemesebb a kisebb összegre kiírt szezonra nevezni, hisz ez esetben nagyobb eséllyel pályázhatunk a jobb helyezések megszerzésére, és az így befolyt összegből folyamatosan tuningolhatjuk gépünket, melynek – jobb esetben – egyenes következménye a dobogós pozíció elérése.

A futamok előtt érdemes néhány gyakorló kört menni, és ezekből tanulva szépen beállítani autónkat a pálya adottságainak megfelelően. Aki a csavargatásokat mellőzné, annak minimum az áttétel megváltoztatása ajánlatos, hisz már ezzel az apró-sággal és értékes másodperceket nyerhetünk. A bemelegítés után két gyors kört kell teljesítenünk, melyből a jobbik eredményt számítják be a végső sorrend kialakításában. Ebből minden harmadik versenyzőt beraknak egy csoportba, így három 16-os futam indul, melyben a bekerült időeredmények fordított sorrendjében indul a repülőrajt. Az eredményeket ismét csoportosítják, méghozzá négyes bontásokban (A, B, C, D). Az így összeállított futamok első négy helyezettje végül bejuthat a végső „A" csoport döntőjébe, ahol esélye lehet a végső győzelemre.

A győzelemért bizony meg kell küzdeni. A kvalifikációs futamon még egyszerű jó időket produkálni, azonban a versenyben ez már nem is olyan könnyű. A test-test elleni küzdelem ugyanis szinte mindig felborítja az időmérő sorrendjét. A lökdösődéssel azonban csínján kell bánni, mivel a brutális ütközésekért és a pályarövidítésekért egyenes kizárás jár. További nehézséget okoznak az előttünk haladók, akik nem csak az ide-oda cikázással, de amennyiben seggközelbe kerülünk, több kiló sárfürdővel is megbüntethetnek. A szép nagy plecsnik csupán a következő futamon tűnnek el, és a különböző nézetek használatával sem lehet becsapni a gépet!

Érdemes néhány szót a grafikáról is ejteni, ami ha nem is büszkélkedhet a legkorszerűbb technológiai újítások támogatásával, de a játék élvezhetőségéhez már elegendőnek bizonyul. Az autók kidolgozottsága megfelelő, és a törések nyomai is szépen felfedezhetők rajtuk. A hirtelen gázelvételt hatalmas lángcsóvákkal, míg a csúsztatásokat a sárban maradó nyomokkal hálálja meg autónk. A 15 pálya (ovál, tri-ovál, D-ovál és 8-as) kidolgozottsága sem az igazi, amit az emberek hiányzó harmadik dimenziója és a homályos, kétsíkú fák is jól mutatnak... Az egész grafika 2-3 évvel korábbinak tűnik, melynek egyetlen előnye, hogy kis gépen is rendkívül gyors, akár 16 autó mozgatása esetén is!

Az autók irányíthatósága sem az igazi, mindenesetre érezni a különbséget a 400 és a 800 lóerős gépek között ☺. A játék élvezhetőségére azonban ez nincs negatív kihatással, hisz ennek ellenére néha jó kis csatákat lehet vívni az ellenfelekkel. A legnagyobb gond ilyen esetben, hogy az AI pilóták általában a fizikát meghazudtoló manőverekkel tépnek be elénk, ami olykor igen bosszantó tud lenni...

Akinek tetszik az amerikai NASCAR és CART sorozat, de valami emészthetőbbre, könnyebbre vágyik, az vélhetőleg nem fog csalódni a Drit Track Racing második részében... Akik viszont rettegnek az unalmas ovál pályáktól, vagy kizárólag a full realisztikus programokkal hajlandók csak játszani, azok nagy ívben kerüljék ezt a játékot is, hisz ez esetben jobb, ha a dagonyázást a desznyókra hagyják.

ePtOn

72%

grafika	18/25
zene/hang	11/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 400MHz CPU, 64MB, 200MB HDD

ARENA
Dirt Track Racing.........................62%
Destruction Derby 1-2. ....56%

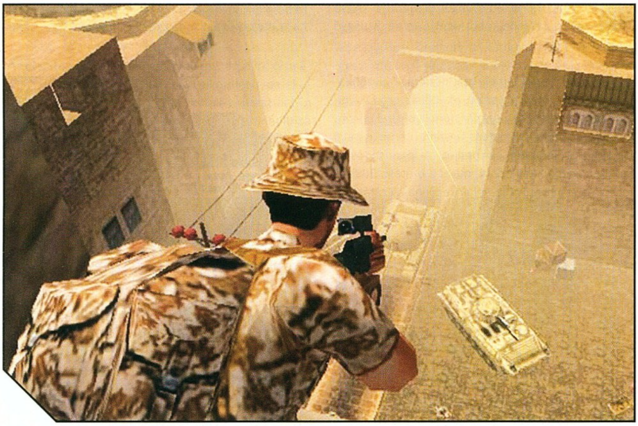
CONFLICT: DESERT STORM

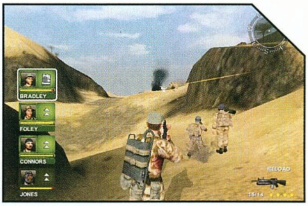
Fejlesztő: Pivotal Games **Kiadó:** SCI **Web:** www.conflict.com

A Pivotal Games esetében nagyon sok minden nem kell, hogy eszünkbe jusson, mert a Conflict-sorozat az első nagyobb lélegzetvételű alkotásuk. Amint a főcím is jelzi, itt bizony háborús konfliktusok kerülnek feldolgozásra. Ami talán furcsa lehet, hogy ezeknek az ég adta világon semmilyen köze sincs a mostanában meglehetősen nagy divatnak örvendő világháborús témához. A sorozatból egyelőre csak a Desert Storm készült el – amit már a többi résszel kapcsolatban tudni lehet, hogy a Desert Sabre és a Missing Presumed Dead neveket viselik majd. Az előbbi a Desert Storm szerves kiegészítőjeként funkcionál, míg az utóbbi cím a vietnámi háború egyik fejezetét lesz hivatott bemutatni (valószínűleg nem a vietkongok szemszögéből ☺. De mindez még a jövő zenéje, egyelőre nézzük meg, hogy mit is takar a Desert Storm névre keresztelt játékocska.

Talán mindenki számára ismert a történelmi háttér, azaz a 90'-es évek eleji Irak elleni háború. Ennek egyik hadműveletének a neve a Desert Storm, vagy ahogy nálunk ismert, a Sivatagi Vihar. Ebben a csúnya bácsik szerepét egyértelműen az iraki arcok játszották, mégpedig azzal, hogy egyik szép augusztusi reggelen bevonultak a szomszédos Kuvait területére azzal a nem titkolt szándékkal, hogy átveszik az uralmat a kis, de annál gazdagabb ország felett. Pár hónapos tárgyalássorozat, vagy inkább kitolt ultimátum-határidők után végül is katonai beavatkozás mellett döntöttek a nagyhatalmak. Az első csapásokat 91' elején mérték az Iraki Hadseregre. Nah, mielőtt történelemórába fulladna a leírás, itt gyorsan meg is állok, hiszen nem is kell tovább folytatnom, mert ez már magának a játéknak a története lenne.

Nem volt titok sohasem az ún. speciális erők megléte, melyek feladata olyan akciók elvégzése, amelyeket leghatékonyabban csak egy kis csapat képes véghezvinni. Ők a szupermanek, az übersoldatok, akik aztán már mindent tudnak a katonai hadviselés legapróbb trükkjeiről is. Az USA esetében a Delta Force, míg az angoloknál az S.A.S. egység tartozik ebbe az elit körbe. Csak azért őket említem, mert eme két nagy múltú egység közül kell választanunk a játék elején. A továbbiakban a választott színekben fogunk ügyködni. Túl nagy szerepe nem lesz. A játék besorolása sem túl nehéz, hiszen az első és harmadik személyű nézetet megvalósító csapat-alapú akciójátékok körébe tartozik. Innen legjobb példának a nemrégiben megjelent Ghost Recon-t említeném. Egyrészt mert sok a hasonlóság, másrészt jó viszonyítási alapot képez.





Első dolgunk a szokásos beállítások mellett az legyen, hogy így látatlanban kitaláljuk, hogy milyen nehézségi szinten indulunk a csatába. Gyakorlottabb játékosoknak, akik már láttak hasonló játékot, nyugodt szívvel ajánlom a közepes nehézséget, mert már az is elég nagy kihívást jelent néhol, azonban nem kell töltenünk minden fél percben ☺. Ezek után rögtön a sűrűjébe kerülünk, hiszen kiderül, hogy egy szál magunkban kell hidat felrobbantanunk, illetve kiszabadítani a korábban pórul járt bajtársunkat. Második dologként azt is észrevehetjük, hogy a grafikán még lehetett volna egy hangyányit csiszolni. Nincs vele túl nagy baj, csak nem használja ki a mai kor agyonfejlesztett ficsörökkel megáldott kártyáit. Persze a sebesség szempontjából ez nem lesz valami nagy baj ☺. A grafika ok. Az irányítás... Hmm, azt túlzás lenne agyondicsérnem, mivel a wolfon trenírozott mozgáskultúrám igencsak nagyot nézett, amikor megpróbáltam oldalazni. Valami egészen béna mozgás jött elő. Hasonló a helyzet, ha belső nézetben ügyködünk. Mintha nem is embert irányítanánk. Ami még csak rárak a lapátra, az az, hogy a célkereszt meg sem rezdül még akkor sem, amikor ezerrel rohanunk valahova. Ez főleg távcsöves puskával vicces nagyon, vagy inkább szomorú. Ennyit a realizmusról. Ugyanis a készítők úgy gondolták, hogy a képességek és az azok fejletségét jelző csillagocskák mindezt majd pótolják. Azaz célzáskor nem az számít, hogy éppen hogyan ugrándozunk, fejen állunk, hanem hogy hány csillagocska figyel a fegyver képzettségét megnevező mező mellett. Ez szép és jó a „lehet fejlődni" koncepció szempontjából, de az igazi nagy tűzpárbajok lehetősége ennek az oltárán vérzik el.

Ha már szóba kerültek a képzettségek. Itt sem kápráztatnak el minket az alkotók, de talán nem is kell több, mert az már túlbonyolítaná a rendszert. Így a következők kaptak helyet: kézifegyver szakértő (rifleman), pisztolyok kezelése (pistol), nehézfegyverek ismerete (heavy machinegun), orvosi képességek (medic), hadimérnök (combat engineer), mesterlövész (sniper), páncélos elhárítás (antitank). Ezek tulajdonképpen lefedik a speciális egységek összetételét is, azaz ilyen típusú küldetések végrehajtásához ezek a szükséges ismeretek. Minden egyes küldetés végén kapunk egy kis értékelést, ahol megnézhetjük, hogyan is tudunk lőni, valamint milyen kitüntetéseket akasztanak ránk. Még a Medal of Honor is a miénk lehet ☺.
Amint láthatjuk, a képzettségek egyúttal az egyes fegyverkategóriákat is meghatározzák. Ezen a területen nincs okunk panaszra, hiszen nagyon sok típussal találkozunk: M16, MP5, Uzi, AK47, rakétavető, stb. Ami külön jó poén, hogy az ellenféltől is el tudjuk szedni a fegyvert, így lényegesen könnyebbek a küldetések, több a muníció is. A fegyvereknek nem csak a száma, de a minősége és a megvalósítása is jó, az animálásuk és a hangjuk is megfelelő. Az továbbra is zavaró, hogy miért lehet valakit fél kilométerről is ugyanakkora eséllyel lelőni, mint harmincról. Na mindegy, ebbe bele kell törődnünk.

Csapatunk folyamatosan fejlődik onnan elkezdve, hogy először egyes egyedül állunk szembe a sok turbános arabbal ☺. Mesterlövész barátunk nem hiába csatlakozik elsőként, mert nagyon fontos fegyvernemet jelent a sivatagos, messzire belátható terepen. A továbbiakban folyamatosan nő a csapat létszáma, néha ideiglenesen is csatlakozik hozzánk egy-egy személy. Fontos szempont a csapat irányíthatósága. Ez meglehetősen felemásra sikerült, hiszen a rádióparancsok nagyon gyengék, és csak a minimális utasításokra szorítkoznak. Ha így akarunk menni, akkor maximum a csapat tűzerejére támaszkodhatunk, mivel taktikailag leginkább egy nagy csapat majomhoz hasonlítanak embereink ☺. Azonban bármikor át tudunk váltani csapatunk bármelyik tagjára, így szépen elhelyezhetjük emberinket, illetve magunk végezhetjük el a munkát, ha nem bízunk a számítógép „ügyességében". Ez főleg a mesterlövész esetén jópofa dolog, mert beállíthatjuk úgy, ahogy nekünk tetszik. Utána már automatikusan irtja az előbukkanó ellenséget. Ami ezen a területen nagyon hiányzik, az a térkép felhasználása valahogy úgy, ahogy a Rainbow Six-sorozatban már megszokott. Bár itt korántsem szükséges olyan mérvű részletesség. Mindenesetre jó lenne embereinket felderítésre kiküldeni, vagy akár átkaroló hadműveletet kivitelezni. Ezt így nem lehet. Sajnos.
Lényegesen pozitívabb a helyzet a küldetések esetében. Ezek összességében egy érdekes történetet adnak. A főszerep nem a tömegpusztításé, hanem a kis csapat előnyeit megtartva a belopódzás, majd eltűnés. No meg persze a robbantás és a szabotázs. De úgy is megcsinálhatjuk, hogy halomra lövünk mindenkit, csak kicsit sokan lesznek ☺. A választás rajtunk áll, kinek mi fekszik jobban. Ebben a tekintetben felesleges többet írnom, mert felesleges a jobb poénokat előre lelőni.

Összességében talán azt lehet elmondani, hogy számos jó tulajdonsága van a játéknak, de sok olyan dologgal találkozunk, amit egy kis odafigyeléssel jobban meg lehetett volna oldani. Persze a fejlesztőket szorítja a határidő, a konkurencia megjelenése. Így a program leginkább a középkategória egyik képviselője lesz. Remélhetőleg a sorozat többi darabján már meg fognak látszani a játékosok visszajelzései is. A játék így is játszható, és ami a legfőbb, még élvezhető is. Így az ilyen típusú játékok szerelmesei kellemesen tölthetik az időt a Desert Stormmal. Hasonlóan tehetnek a PS2 és az Xbox szerkentyűk tulajdonosai is, hiszen ezekre a konzolokra is megjelenik a program.

Ch0Oler

74%

grafika	19/25
zene/hang	11/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 450 MHz, 128 MB RAM, D3D 16 MB RAM

ARENA

Battlefield 1942	96%
Delta Force: Land Warriors	82%

SPEED CHALLENGE:
JACQUES VILLENEUVE'S RACING

Fejlesztő: WEG **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.ubisoft.de/bv/games/villeneuveracing

A Forma 1 hívek széles tábora manapság egyre többet illeti az unalmas és kiszámítható jelzőkkel a világ egyik legismertebb technikai sportágát. A szaksajtó már egyenesen az F1 válságáról beszél. A 2002-es év kapcsán sajnos mindkét megközelítés helytállónak tűnik, hiszen a Ferrari istálló szinte egyeduralkodó volt az évadban. Számos versenyben láthattuk, hogy a tűzpiros autók körönként verik 1-1 másodperccel a mezőnyt, és már a verseny első harmada előtt megkezdik a lekörözéseket. (Magáért beszél a csapatok közötti pontverseny jelenlegi állása, amit úgy vezet 205 ponttal a Ferrari Team, hogy az őt követő hat csapatnak összesen sincs annyi pontja, mint neki egyedül). A nyilvánvaló mérnöki fölény újabb győzelmet hozott a Ferrari konstruktőreinek, egyben negyedik bajnoki címéhez juttatta az istálló első számú pilótáját: Michael Schumachert. A Ferrari high end technológiájának másik nyertese Schumi versenytársa, Rubens Barrichello, aki az idényzáró japán nagydíjat megelőző indianapolisi elsőségével biztosította összesített második helyét a 2002. évi világbajnokságon.

Vélhetően e helyzetkép – no meg a tény, hogy a valódi F1 versenysorozat jogai már foglaltak – indította közös gondolkodásra a WEG fejlesztőit, hogy elkészítsék a jövő formula verseny szimulációját. A mind kiteljesedettebb fikció érdekében a munkához szakértőként megnyertek egy aktív f1-es pilótát, Jacques Villeneuve személyében. Jacques (aki vélhetően a felkínált honoráriumnak nem tudott ellenállni) jó tanácsok mellett nevét is adta a projekthez, így az alkalmazás elkészülvén a Jacques Villeneuve's Racing Vision alcímet kapta a forgalmazó Ubi Soft játékot rejtő dobozának felirata szerint. (Villeneuve a nevén kívül tulajdonképpen az arcát is adta a játékhoz, hisz a borítón vízjelszerűen a pilóta képmása látható – egészen pontosabban a textil védősapka rajzolta távolba szúró Villeneuve-szempár került fel a dobozra, mely képrészlet ismerős lesz mindenki számára, aki ellátogat a versenyző internetes oldalára, a cím: www.jv-world.com).

A Speed Challenge programozói játékukban egy sajátos, kitalált versenysorozatot álmodtak meg, ahol a pályák ismert nagyvárosokban kerültek kialakításra (például: Moszkva vagy New York), vagy pedig valamilyen ismert építészeti örökség környezetében, a helyi tereptulajdonságokat felhasználva kerültek kiépítésre (például piramisok mellett Egyiptomban, vagy Indiában a Taj Mahal közvetlen szomszédságában). A jövő világbajnokságának 11 helyszíne minden bizonnyal nézők millióit fogja a helyszínre vonzani, aggodalomra azonban semmi ok, a biztonságtechnika itt magas szintű. A kijelölt pályát mindenhol magas, törhetetlen plexire emlékeztető védőfal övezi, elválasztva a nézőket a versenytértől. E falak funkciója a védelem mellett a marketing szolgálata is; felületük egy részén állandóan fényreklámok „dolgoznak". Kedves játékosok, az üzlet az üzlet, így tehetős szponzorok nélkül úgy tűnik, a jövőben sem lesz autóverseny, és a támogatók bizony minél több reklámfelületet akarnak. Így szinte már mondani sem kell, hogy a Speed Challenge pályák is tele vannak tömve cégfeliratokkal és emblémákkal. A védőkorlátok mellett gyakoriak lesznek a mai korból is ismerős útszéli óriásplakátok, sőt gyakoriak lesznek a holoképes hirdetések is. (Valahogy úgy, mint a Szárnyas fejvadászban, vagy a Vissza a jövőbe 2-ben, ahol ugyan ki ne emlékezne a cápás holovid-jelenetre?). A játékban e vetített reklámok hivatottak a jövő futurisztikus képvilágát érzékeltetni, legalábbis a környezeti elemeket illetően. A jelenlétük körülbelül az első 10 percben valóban vonzza a szemet, de később már nem is fogunk emlékezni rájuk, ugyanis sajnos minden pályán ismétlődnek (ami annyit tesz, hogy a jövő marketingje a totális globalizáció lesz). A

1997 F1 VILÁGBAJNOKA

A rajtnál Schumacher és Frentzen is megelőzi Jacques Villeneuve-t az első kanyarban, ekkor úgy áll a helyzet, hogy végleg elúszik a hőn áhított bajnoki cím a kanadai számára. A Ferrarinak a győzelem már csak karnyújtásnyira van, amikor a második boksz kiállásnál valami hiba történik Schumacher autójával. Talán rosszak a gumik? Nem lehet tudni, pontosan mi is a baj, ami biztos, hogy Villeneuve utoléri Schumit. A két autó egy előzési kísérletnél összeakad és megsérül, így mindketten kiállásra kényszerülnek. Ezzel eldől az 1997 évi bajnoki cím sorsa; a nyertes elsőként a kanadaiak közül Jacques Villeneuve.

helyszínek tehát kivétel nélkül a jelen korból ismertek, sőt a környezeti elemek sem futurisztikusak; kivétel természetesen az említett fényreklámok ügye. A vízió leginkább két másik meghatározó versenykomponensre koncentrál a programban; a pályavezetésre és a versenyautókra.

A versenyhelyszínek közül a mai városi pályáktól eltérően (mint például Monaco) mindegyik pálya tartalmaz egy-két hosszú, többsávos gyorsítót és minimum egy (két) tucat hajtűkanyart és háromnegyedes fordulót. E „szellemesen" változatos pályavezetés kiegészül a 4-5 féle burkolat szakaszos modellezésével, aminek koronája leginkább a londoni nagydíj során érhető tetten. A Speed Challenge festette jövőben ugyanis a közel 500 km/óra végsebességű versenyautókkal egyaránt száguldozni fogunk aszfalton és salakon, melyeket olykor-olykor egy kis makadámköves versenypályarész színesít. Furcsa egy vízió, annyi szent, de ha egy kicsit belegondolunk, hogy programunk teljes force feedback-támogatott (e körülmény fontossága a makadámkőnél jön elő igazán), továbbá használja a teljes DirectX 8 utasításkészletet (azaz vidáman füstöl a gumiabroncs fékezéskor aszfalton, vörösen porol az autónk salakon, továbbá sárga ködbe búvunk egy esetleges homokos lassító esetén), már mintha értenénk is a tervezők szándékait – vagy legalábbis a szemük előtt lebegő célok némelyikét.

Az alkalmazásról ennyi ismeret birtokában már bizonyosan minden gyakorlott felhasználónak meg van a véleménye, a teljes képhez azonban hozzátartozik még maguknak a versenyautóknak a jellemzése. Jacques Villeneuve a versenyautókat illetően, ezt bizton állítom, tényleg nagy távlatokban gondolkodott. Itt a járműveknek saját intelligenciájuk van, aminek köszönhetően autónkon egy csomó dolgot akár menet közben is megváltoztathatunk. Hogy miket? Legyen annyi elég, hogy például a gumit kiállás nélkül cserélhetjük szárazról esőre s viszont. Hogy erre miért lehet szükség? Természetesen a minél jobb teljesítmény elérése érdekében. Ha példának okáért esőversenyben elérünk egy alagutas szakaszhoz (ahol nem vizes a pálya ☺), a száraz gumikkal gyorsabbak tudunk majd lenni. Ráadásul a kocsiba épített robot képes az autósérülések menet közbeni teljes javítására. Egy ütközés így nem jelent kiesést, csupán részleges teljesítménycsökkenést a játékban. Ez tehát az igazi futurisztikus elem a Speed Challenge-ben, persze a szimuláció így egy kicsit sajátos (finoman szólva ennél jobban arcade már nem is lehetne), de hát ne legyünk kicsinyesek, végtére is a jövő autóversenyéről van szó.

A játékmenetet illetően az egyjátékos mód hozza a maga konzekvens kategóriáit; így választhatjuk a Quik Race, Grand Prix, Championship opciója mellett a Time Attack vagy Special Series lehetőségét.

ALMA A FÁJÁTÓL

A Villeneuve családban nagy hagyománya van a technikai sportnak és az autóversenyzésnek. Jacques Villeneuve apja, Gilles szintén versenyzett a Forma 1-ben. Bajnokságot ugyan nem nyert, bár VB pontokat szerzett, sőt, futamokat is nyert. Karrierje sajnos tragikus halálával nem teljesedhetett ki; 1982-ben Belgiumban az időmérő edzés végén halt meg egy Ferrari volánja mögött, amikor belerohant kb. 160 mérföldes sebességgel egy nálánál lassabb autóba. E baleset szerencsére nem akadályozta meg az ifjú Jacques-ot a pályaválasztáskor, hiszen nagybátyja ekkor már történelmet írt hazájában; első kanadaiként nyert Indycar versenyeket. A kis Jacques teljesítménye túlszárnyalta még a nagybácsiét is: ő a legfiatalabb Indycar győztes (1995); ráadásul e győzelemmel egy időben megnyeri az Indianapolis 500-ast is. Villeneuve karrierjének koronája azonban mégsem az Indycar trófea, hanem az 1997-es F1 világbajnoki címe. Hasonló hármasra csak Mario Andretti és Emerson Fittipaldi volt képes. Villeneuve e nagyhírű sporttársak közül is kiemelkedik azzal, hogy ő nagyon rövid idő alatt érte ezt el. Ha F1 bajnokként azonnal visszavonul, ő lehetne minden idők negyedik legsikeresebb F1 pilótája, hiszen az első két évben 11 futamot nyert meg, 13 pole pozíciója volt, és 18-szor állhatott fel a dobogóra. Körülbelül élete minden 3. versenyét első helyen végezte 1997 végéig.

Jacques Villeneuve 1999-ben elhagyta a leáldozóban levő Williams-csapatot, és a BAR csapathoz szerződött. Az átigazolás sajnos nem hozta meg eleddig számára a remélt sikereket. 1999-ben például kevesebb mint minden 3. versenyét tudta csak befejezni, ráadásul pontot sem szerzett. 2000-ben és 2001-ben is csupán 7. lett. Az idei szezon sem mondható sikeresnek; eddig összesen 4 pontja van Villeneuve-nek (egy 4. Brit és egy 6. USA-beli helyezésnek köszönhetően), mellyel a világbajnoki pontverseny 12. helyén áll.

Ez utóbbi esetében lényegében egy szűkített, amolyan mini Championship teljesítése a feladat. Például a gyorsasági szériában csak az épített elliptikus pályák érhetők el, vagy a városi szériában csak a nagyvárosok utcáiból kialakított versenyhelyek játszhatóak. Felmerülhet a kérdés, hogy vajon mi a különbség a Grand Prix és a Championship között. Egy szóval a válasz a nehézség; a pályák ugyanis azonosak, (számuk összesen 11), de amíg Grand Prix esetében szabadon választjuk ki sorrendjüket, addig Championship választásakor kötött a rendjük. A pályákra visszatérve nem esett szó még a napszakváltás opcionális lehetőségéről (nappali, szürkület, esti), illetve az időjárás állíthatóságáról (száraz, esős). Mindkét opció nagyjából megfelel az eleddig már kialakult (nem túl magas) elvárásnak. A középszerűségből talán a játék esetében csak a finomra hangolható erő visszacsatolás emelendő ki (erre jól hajaz a már említett pályatervezés).

A program zenei világa ezúttal is könnyen felejthető, (úgy tűnik, e téren még mindig a GTA3 külsős zenelehetősége a legjobb megoldás). Mosolyt – és így kiemelést – igazán csak maguknak az autóknak a hangja érdemel. A motorhang egy az egyben az Episode I. Racerének hangkészlete. Persze, üthetünk a homlokunkra, mert biztos, hogy e széria továbbfejlesztett változata köszön vissza a Star Wars univerzumában később ...

A Speed Challenge végtére egy olyan, kevésbé színvonalas autóversenyes tucattermék, mely profitot leginkább a játékhoz nevét adó Jacques Villeneuve-nek köszönhetően fog termelni. E jövőt nagy valószínűséggel még egy kicsit tovább kellett volna gondolni, no meg programozni ahhoz, hogy az alkalmazás ne tűnjön el maholnap az amúgy az őszi idényben pezsgő játékpiacon szinte már megjelenése pillanatában.

C5

78%

grafika	20/25
zene/hang	11/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
400Mhz CPU, 64 MB RAM, 650 MB HDD

ARENA

Grand Prix 4	88%
F1 2001	79%
Grand Prix Legends	96%

VILÁGOK KALANDORAI

Köszöntök mindenkit a Világgok Kalandorai rovat e havi jelentkezése alkalmával ezúttal egy-két alapmű kerül terítékre, de a fantasy mellett elkalandozunk a sci-fi világába is.

TheOneRing.Net – www.theonering.net

Ahogy lenni szokott, egy adott témát mindig a rajongói ismernek a legjobban. Így van ez A Gyűrűk Urával is, amely a Peter Jackson-féle mozifilmnek köszönhetően ismét egyre népszerűbb. Azok, akik már ellátogattak a film hivatalos weboldalára (www.lordoftherings.net), tudják, hogy bizony arrafelé meglehetősen kevés információ található a világról. Éppen ezért érdemes felkeresni a www.theonering.net címen található szerteágazó portált, amely még a Tolkien-történeteket kevéssé ismerőket is képes jó néhány percre a monitor elé ültetni.

Minden megtalálható, ami egy rajongói oldalnak sajátja kell legyen: olvashatjuk a legfrissebb híreket, pletykákat, hozzászólhatunk a fórumhoz, tömérdek képet, videót és hangfájlt tölthetünk le – kezdve a legújabb filmelőzetestől azokig a rövidke animációkig, amiket a rajongók készítettek. Nem beszélve arról, hogy a három egymást követő filmről szinte mindent megtalálunk: tömérdek adatot a szereplők és az őket alakító színészekről, Középfölde helyszíneinek valóságos fotóit. Kiderül például, hogy az új-zélandi Tongariro-hegy is van annyira kopár és fenyegető, mint a Végzet Hegye.

Ahogy bandukoltam, a Fan Sections/Writing/Creative Writings menüpont alatt például ráleltem egy leírásra, amely elmagyarázza, hogyan készítsünk néhány zokniból, pamutból és rongyból hobbitbabát.

A TheOneRing.Net legnagyobb előnye az, hogy a készítők képesek voltak áttekinthetően, néhány kattintással elérhetővé tenni a legeldugottabb oldalakat is. Akinek nincs birtokában az angol tudás, annak ajánlhatom a magyar Tolkien-oldalt (www.tolkien.hu), ahol a filmhez és a kötetekhez kapcsolódó színes tartalmon kívül sok hazai vonatkozású infóra is rálelhetünk.

Wizards of the Coast – www.wizards.com

A szerepjáték igencsak jövedelmező üzletág külföldön, amit mutat az is, hogy a mai legfelkapottabb játékok kiagyalóját és kiadóját, a Wizards of the Coastot néhány éve 340 millió dollárra taksálta a Hasbro-birodalom. A Wizards az évek során olyan sikerjátékok kiadójává vált, mint a Dungeons&Dragons (ismertebb nevén: D&D), a Magic: The Gathering nevű kártyajáték vagy a Star Wars RPG.

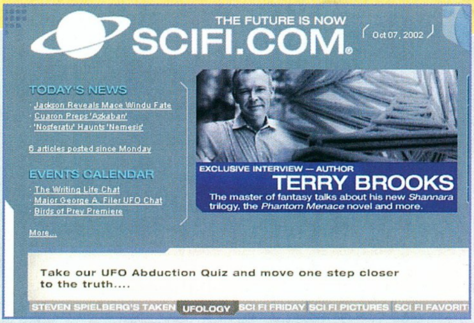
Weboldalukon az egyes játékokhoz tömérdek kiegészítőt találhatunk. Például letölthető a D&D Monster's Compendium (szörnyek könyve) új kiadásának majd' összes illusztrációja, több ingyenes kalandmodul, ráakadtam például egy karaktergenerátorra, valamint a Forgotten Realms és más D&D világokhoz írott regények rövid ismertetőjére is. Természetesen a kiegészítők egyetlen kattintással megvásárolhatóak – a kis kosarak jelzik, hogy a weboldal készítői elsődlegesen értékesíteni szeretnék termékeiket.

A Magic: The Gathering gyűjtögetős kártyajáték megszállottjai számára a Wizards.com több meglepetést is tartalmaz. Kiemelném az ingyen letölthető, online játszható Magic-szoftvert, amely a jó pár éve megjelent CD-s verzió felújítása. Úgy látszik, a Wizards csapata rájött, hogy a drága, igen sok bugot tartalmazó program helyett érdemesebb egy „free" változattal kijönni. Az MTG Online alapkártyacsomagot tartalmaz, amely elegendő a tanuláshoz, de a profi játszmákhoz elengedhetetlen az erősebb lapok beszerzése. Ehhez persze már szükség van a hitelkártyánkra...

Magyar Szerepjátékosok Oldala – www.rpg.hu

Szerememben ennek az oldalnak a legnagyobb érénye, hogy a szerkesztők jelentős teret adnak az olvasóknak: a felkerülő tartalmak nagy részét a hazai szerepjátékos társadalom tagjai írják mindazoknak, akik játszanak, vagy csak érdeklődnek a téma iránt. Az RPG.hu közösségteremtő ereje épp ezért igen nagy, rengeteg hasznos információ kerül fel hetente, sok esetben a kiadók is ezen a fórumon keresztül értesítik olvasóikat az új könyvekről.

Az RPG.hu-n a könyvismertetők, mesélőknek készült kalandmodulok, „szakcikkek" mellett novellák is olvashatóak, amelyek egy-egy jól ismert fantasy világba kalauzolnak el minket. A weboldal alatt találunk Galériát, ahonnan egész jó grafikákat és festményeket lehet letölteni, többféle Interneten



keresztül játszható játékot (az oldalon látható hirdetés ígérete szerint ráadásul hamarosan elindul egy komolyabb online kalandjáték is, a Thrillion Kincsei).

Érdemes megemlíteni, hogy az oldalon szinte minden tartalomhoz tudunk fűzni néhány soros megjegyzést, az egyes cikkeket értékelni lehet, és természetesen az összesített eredményt meg is lehet tekinteni. Ez külön érdekes a linktárnál, ahol egyből látjuk, melyik kifelé mutató hivatkozásra kattintottak a legtöbben.

SCI FI CHANNEL – www.scifi.com

Az amerikai sci-fi tévécsatorna, a SCI FI CHANNEL hivatalos weboldala első pillantásra több mint egy sorozatokról, tévéműsorról szóló információs adatbázis. Az évek során rajongói weboldalakat, online magazinokat és nyomtatásban megjelenő kiadványok Interneten olvasható tartalmát gyűjtötte maga alá. Épp ezért valóságos kincsesbánya azoknak, akik közvetlen forrásból szeretnének értesülni a tengerentúli SF élet fontosabb eseményeiről, könyvekről, szerzőkről és filmekről.

A csatornán futó sorozatoknak saját weboldala van. A tavaly nyáron Magyarországon is adásba került Dűne-minisorozathoz jó minőségű háttérképeket tölthetünk le, átlapozhatjuk a színészekkel készült interjúkat, és már olvashatunk a készülő folytatásról, a Dűne gyermekeiről. Mindenképpen keressük fel az SF Weekly nevű folyóirat online változatát is, amely szintén a scifi.com alatt kapott helyet. Itt összegyűjtve, egy helyen találjuk az elmúlt hét legfontosabb eseményeiről tudósító híreket, cikkeket. Olvashatjuk az Egyesült Államokban bemutatásra került, nálunk még sok esetben teljesen ismeretlen mozifilmek kritikáját. Nekem például mindig összefut a nyál a számban, ha belenézek a könyvrovatba, rengeteg érdekes és új témával foglalkozó SF jelenik meg a tengerentúlon. Ha elég jók vagyunk angolból, és van időnk, a SciFiction aloldalon (www.scifi.com/scifiction) elolvashatjuk a kint már klasszikusnak számító szerzők egy-egy novelláját is. Michael Swanwick például külön a SciFiction számára írja hétről-hétre Periódusos Táblázatát. A szerző minden kémiai elemhez egy rövidke humoros történetet, afféle egypercest kapcsol.

A scifi.com legnagyobb hibája, hogy túlságosan szerteágazó, olykor nehéz eltalálni egyik helyről a másikra. A címlapra a szerkesztők szigorúan csak az aktuális dolgokat pakolják ki, ezért látjuk a jéghegy csúcsát, de fogalmunk sincs róla, merre folytatódik a látható tartományon túl a SCIFI.com. Tessék kitartóan kattintgatni, érdekes és izgalmas dolgok bukkannak felszínre.

Locus Magazine Online
http://www.locusmag.com

A Locus Online-t kizárólag azoknak ajánlom, akik a science-fiction és a fantasy műhelytitkaira kíváncsiak. A brit folyóirat ugyanis a „szakmának" szól. Mivel az online változatért nem kell fizetni, érdemes elnézni ide, ha valamit keresünk. Meglepően könnyen meg lehet találni ugyanis az utat a minket érdeklő tematikus weboldalak felé, elég csak ráklikkelni a Linkportálra.

A Locus elsőként szokta megírni hírei között, ha valami fontos történik a nemzetközi SF életben. Ha a külföldi díjak nyerteseinek listájára, a megjelenés előtt álló angol és amerikai könyvekre, az elkövetkező egy évben megrendezésre kerülő találkozókra vagyunk kíváncsiak, itt szerezhetünk legelőbb tudomást a részletekről.

Fájdalom, hogy míg régebben a nyomtatásban megjelenő cikkek kivonata olvasható volt a honlapon (ezek zöme az archívumon keresztül még mindig elérhető), mostanra csupán a tartalomjegyzéket teszik közzé a locusmag.com-on. A készítők azt ajánlják, hogy ha többre vagyunk kíváncsiak, vegyük meg a lapot – végül is igazuk van.

Viszont továbbra is töltik adatokkal az Index névre hallgató bibliográfiát, amely az elmúlt negyed évszázad minden angol/amerikai megjelenését tartalmazza. Ha pontosan be kell határolni, milyen könyvet szeretnénk megrendelni, érdemes felkeresni a locusmag.com/index adatbázist, itt ugyanis még a borító tervezőjének, festőjének nevét is megtudhatjuk.

Az Univerzum Kapuja – www.scifi.hu

Most már lassan négy éve létezik a www.scifi.hu címen a hazai SF portál. Tavaly decemberben a statikus oldalt felváltotta egy komolyabb tartalomszolgáltatás, a műfaj kedvelői könyvkritikákat, filmes összefoglalókat, a külföldi és hazai SF élet híreit olvashatják. Emellett megtalálhatóak mindazok az interaktív elemek is, amelyek valódi portállá teszik a scifi.hu-t: a látogatók a véleményeiket megoszthatják egymással a fórumon, illetve valós időben chatelhetnek.

A SciFi.hu, akárcsak az RPG.hu és külföldi társai, maga alá gyűjti a rajongói weboldakat. A Tagoldalak menüpontra kattintva színvonalas weboldalakra juthatunk el. Érdemes kiemelni három aloldalt: a Startrek.SciFi.hu-n rengeteg magyar nyelvű anyag olvasható és kép látható a sorozatokról, és már most letölthető a sorban következő Trek-mozi magyar feliratai ellátott előzetese. Az Alien-filmek kedvelőinek kincsesbánya az Aliens.SciFi.hu, az oldal nem csak a gazdag tartalommal, de különleges dizájnjával is kiemelkedik a hazai SF témájú site-ok közül. És végül – de nem utolsó sorban – a Galaktika.SciFi.hu cím alatt a közel három évtizeden át megjelenő magyar sci-fi folyóirat teljes bibliográfiája hozzáférhető.

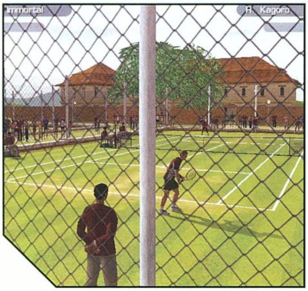
Érdekes és színes weboldal, amely egyszerre foglalkozik fantasy könyvekkel és a tudomány/technika legújabb vívmányaival.

PeterM

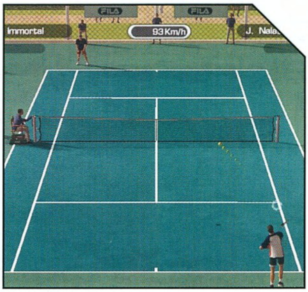
FILA WORLD TOUR TENNIS

Fejlesztő: Hokus Pokus **Kiadó:** THQ **Web:** www.thq.co.uk

Megérkezett hát az utóbbi idők egyik legígéretesebb teniszjátéka, a Fila World Tour Tennis, melyhez én is nagy reményeket fűztem. Tettem ezt annak ellenére, hogy a kiadó nem rendelkezik a játékosokat és a versenyeket tekintve semmilyen hivatalos licenccel. Régóta várok viszont ennek a sportágnak egy valóban átfogó szimulációját felvállaló játékra, melyben sok száz (akár kitalált) versenytárs között kell kitörnünk a kis tornák szürkeségéből, hogy végül dollármilliókat kereső Grand Slam bajnokokká avanzsálhassunk. Persze mindez csak akkor ér valamit, ha kiforrott irányítási rendszerrel, igényes audiovizuális kivitelezéssel és eltalált nehézségi szinttel párosul. Ezen írás tárgya kísérletet tesz a fent vázolt koncepció megvalósítására, ami mindenképpen jó pontot jelent a fejlesztőknek. Hogy aztán mit sikerült kihozni a sokat ígérő elgondolásból? Hát, azt hiszem álmaim teniszjátékára várnom kell, amíg az EA Sports be nem teszi a lábát erre a piaci szegmensre is...



A Fila World Tour ott lett igazán elrontva, ahol az egésznek kezdődnie kéne: a meccsek megvalósításánál. A fejlesztők nagyon büszkék rá, hogy az övék minden idők leggyorsabb teniszjátéka – na és akkor mi van? Gyors teniszjátékot bárki tud írni, játszhatót viszont igen kevesen... Itt van mindjárt az irányítás: ebben a játékban bizony hat gombra (ütés, emelés, nyesés, pörgetés és csavarás jobbra meg balra) lesz szükség az eredményes szerepléshez, ami kicsit soknak tűnik szerintem. Sokkal jobban kedvelem az olyan megoldásokat, amikor a gombnyomás hossza, a játékos pozíciója és esetleg az iránybillentyűk kombinációja határozza meg a mozdulat típusát, nem pedig még a szemöldökfelvonáshoz is külön billentyűt rendelnek. Ezzel azonban még korántsem merültek ki az irányítás problémái: rettentő nehéz oldalirányba helyezni a labdát, amit én különösképp fájlaltam, mivel kedvelem a szerva-röpte játékot, és ahhoz ez nélkülözhetetlen. Zavaró, hogy gyakran nehéz felmérni a labda pontos térbeli pozícióját, és a gép – ellentétben például a Virtua Tennis-szel – nem ad semmilyen segítséget a helyezkedéshez. Sajnos mindössze egy kamera van, így nem tudunk jobb térérzékelést segítő nézetre váltani. És ha ez még nem lenne elég, ott van a játékosok érthetetlen, visszafoghatatlan hajlama a vetődésre. Irreálisan sokat fetrengenek a földön a teniszezők, és persze irtózatosan lassan tápászkodnak fel – higgyétek el, rendkívül frusztráló, mikor fél lépésre a labdától a kedves delikvens fogja magát, és egy kaszkadőröket is megszégyenítő tigrisugrással átdobja magát a játékszer felett... Az élethűséget rontja a hosszú és széles ütések, valamint a hálóba küldött labdák szokatlanul alacsony száma is. Szervahibát pedig – ha hiszitek, ha nem – egyet sem láttam... Ezek után elgondolkozik az ember: vajon néztek-e már a Hokus Pokus-os fiúk valódi teniszmeccset?

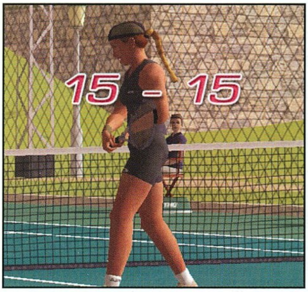


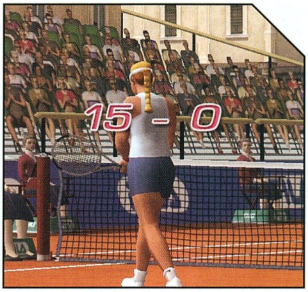
EGY ÉRDEKES VÉLEMÉNY

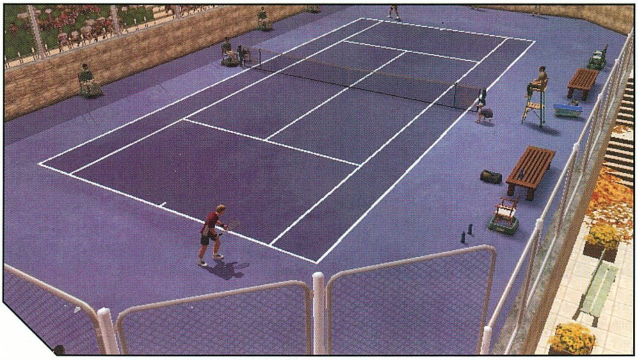
Søren Lund, a Hokus Pokus ügyvezető igazgatója így válaszolt egy, a hivatalos licencek felől érdeklődő riporteri kérdésre:

„Gondolkoztunk rajta, hogy beveszünk a játékba néhány FILA által szponzorált teniszezőt, ám ennek az ügyintézése késleltette volna a megjelenést. André Agassi bőrébe bújva semmivel sem élvezetesebb a játék, mint John Doe-t irányítva. Az is nagyon izgalmas, ha a saját ifjú tehetségedet fejleszted profi szintre. És Wimbledonban teniszezve sem pattan másképp a labda, mint a játékban található füves pályán, a londoni Big Ben előtt."

Hát, jó kifogás sosem rossz... Én azért személy szerint szívesebben játszom valós körülmények közt, és szerintem sokan vagyunk ezzel így. Na, talán majd jövőre...







De igazságtalan lennék, ha nem venném górcső alá a Fila World Tour pozitív vonásait is. Itt van mindjárt a grafika: bár nem korszakalkotó, kifejezetten kellemes. Szépek a színek, a mozgások elég élethűek, a modellek kidolgozottsága megfelelő. Talán a környezet lehetne kicsit bővebben animált, hogy élőbbnek hassanak az egyébként igen változatos helyszínek. Ezek száma figyelemreméltó, a 24 pálya széles skálát ölel fel a vidéki drótkerítéséstől kezdve a kisebb-nagyobb stadionokon és csarnokokon át egészen az olyan egzotikus színterekig, mint az Eiffel-torony.

A sokszínűség előnyei a játék gerincét képező karrier módban mutatkoznak meg leginkább, hiszen itt válik igazán látványossá az előrelépés a kezdeti „falusi" versenyektől és meccsektől a rangos (bár sajna kitalált...) tornákig. Van hangulata, ahogy amatőr teniszezőként a SZOT üdülők teniszpályáit idéző helyszíneken, tíz-húsz „lelkes" szurkoló vérszegény drukkolásától kísérve kell szenvednünk az előrejutásért. Mielőtt azonban elkezdenénk bimbózó karrierünk felvirágoztatását, érdemes megismerkedni lehetőségeinkkel: kezdetben vala 25000 pénzünk, és egy nem túl előkelő 100. helyezésünk a százas ranglistán. Kezdeti tőkénket minden bizonnyal egy pénzdíjas torna vagy mérkőzés nevezési költségeinek fedezésére kell fordítanunk, hogy aztán szerencsés esetben némileg bővebbre vett nadrágszíjjal vehessük szemügyre a további menüpontokat. Mehetünk például edzeni, hogy igen szórakoztató, jól kitalált és hasznos gyakorlatokkal fejlesszük valós és virtuális képességeinket egyaránt.

Persze a tréning sincs ingyen, mint ahogy a megvásárolható felszerelések sem, melyek főként esztétikai, és egyes esetekben minimális gyakorlati jelentőséggel bírnak. Ja, és persze mindenen ott virít a FILA-logó, csak hogy értsétek, miért kellett ezt a kissé kidolgozatlannak tetsző feature-t mindenáron belezsúfolni a játékba. Ezen kívül megcsodálhatjuk képességeink pillanatnyi állapotát, és a világranglistán elfoglalt helyünket. Ha azt vesszük, elég leegyszerűsített ábrázolása ez a sportágnak, de még mindig közelebb áll a valósághoz, mint az eddigi próbálkozások.

Azok is megtalálják azért a számításukat, akik árkádosabb élményre vágynak – nekik lett kitalálva az „arcade" mód, melyben a választott nehézségi szinten öt ellenfélen kell egyéniben vagy párosban keresztülverekednünk magunkat az áhított kupa elnyeréséig. Megvan a szokásos „gyors meccs" opció is, itt kedvünkre szemezgethetünk a már megnyitott helyszínek között. Sajnálatos módon kimaradt viszont az előzetes infókban beígért multiplayer, ami pedig sokat dobott volna a program megítélésén.

Korábban már említettem, hogy a játékban nem szerepelnek valós versenyzők, kitaláltak ellenben szép számmal. Szerencsére mindkét nem képviselteti magát, a miniszoknyácskák rajongóinak nagy örömére. Kevésbé jó hír, hogy a rengeteg versenyzőhöz meglehetősen kevés modellt kreáltak a készítők, és azok sem túl karakteresek egy-két kivételtől eltekintve. Bár a változatos kiegészítők variálása oldja némileg a „klónok háborúja"-effektust, azért az összhatás mégsem az igazi.

Nem szóltam még a zenékről és hangokról, ami talán annak köszönhető, hogy szeretném minél hamarabb elfelejteni őket. Különösen a nem csak gagyi és alacsony minőségű, hanem kifejezetten idegesítő „muzsikák" viselték meg hallószerveimet, amiket alapbeállítások szerint nem átall még mérkőzések alatt is nyomatni a progi – pszichológiai hadviselés? A hanghatások gyengécskék, kommentátor nincs, csak az eredményt mondja be egy monoton gépi hang. Még egy nyamvadt „out!" kiáltásra sem telt a fejlesztőktől...

A végkövetkeztetés azért nem annyira szörnyű, mint amit esetleg az eddigiek alapján gondolnátok. Sokat vártam ettől a Fila World Tour-tól, azért is néztem ilyen kritikus szemmel. Összességében nem rossz játék ez, inkább korrekt-középszerű. Ami a mai kiélezett piaci versenyben egyet jelent a „csak a stílus rajongóinak"-kategóriával.

A LEGŐSIBB JÁTÉKSTÍLUS

Ha hiszitek, ha nem, a teniszjátékok története egyidős a videójátékokéval. 1958-ban William A. Higinbotham, a New York-i Brookhaven National Laboratory, egy állami nukleáris kutatóintézet dolgozója megelégelte, hogy az üzem biztonságosságának bemutatására szolgáló, évenkénti nyílt napok látogatóit fényképnézegetéssel és használaton kívüli berendezésekkel untatják munkatársai. Elhatározta, hogy ezúttal lövedékek röppályájának kirajzolásával foglalkozó interaktív demonstrációt mutat be az érdeklődőknek. Innen már egyenes út vezetett a történelmi eseményig: Robert V. Dvorak segítségével 3 hét alatt megalkotta a világ első játékrendszerét, amely a „Tennis for Two" nevet kapta. A megjelenítésre egy kis oszcilloszkópot használt, melyen egy vízszintes vonal jelképezte a pályát, ennek közepén egy függőleges pedig a hálót. A játékosok egy tárcsával és egy gombbal felszerelt dobozzal határozhatták meg az ütés szögét és időpontját. Bár az eredményt nem tudta nyilvántartani, a játék óriási sikert aratott – az emberek órákig álltak sorban, hogy kipróbálhassák. Így született meg az első videójáték, és egyben az első teniszszimuláció is.

Immortal

70%

grafika	15/25
zene/hang	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

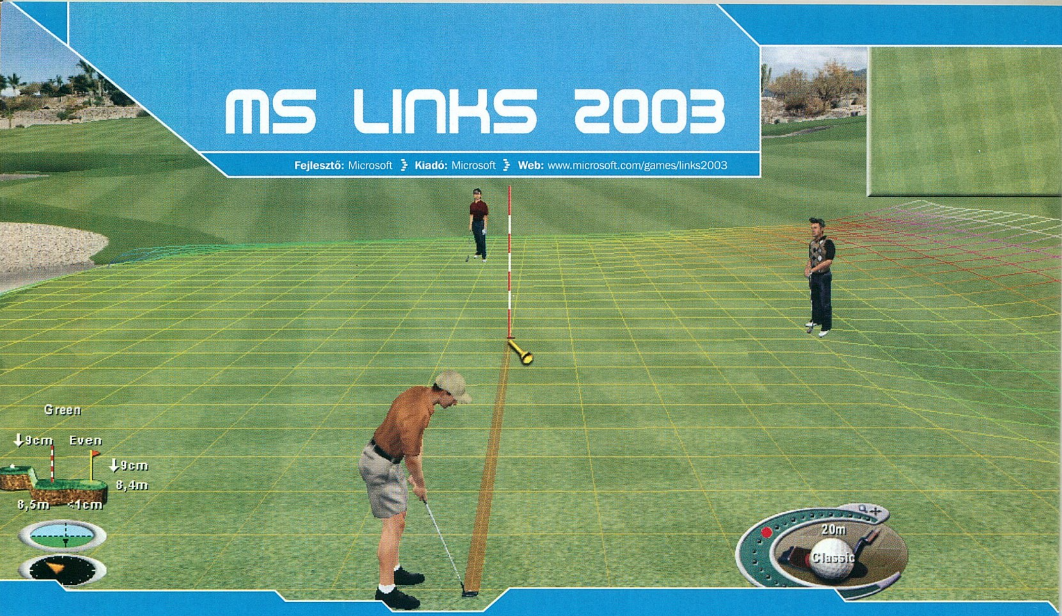
CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 600Mhz, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ARENA
Agassi Tennis Generation 81%
Roland Garros 2002.....................64%

MS LINKS 2003

Fejlesztő: Microsoft **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft.com/games/links2003

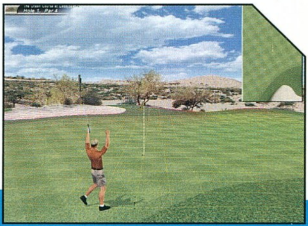


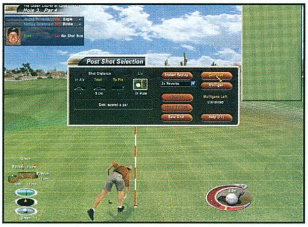
A golf állítólag a gazdag emberek kedvenc sportolása és időtöltése, sokak szerint azonban csak sznobok sétálgatása a jó levegőn két whisky felhajtása között. A Microsoft ennek ellenére talált egy harmadik kört is: a világ legjobban eladott golf-szimulátora ugyanis a nevükhöz fűződik, és a legújabb része éppen most érkezett...

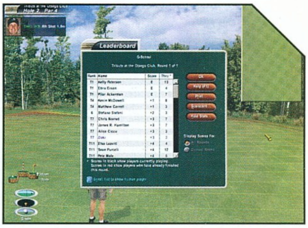
Én leginkább az érdekes jelzőt akasztanám a golfra. Nem szoktam minden áldott este Tiger Woods barátommal együtt ütögetni Oahu szigetén a legelitebb golfklubban, ráadásul az utánozhatatlanul harmatos füvű skót golfklubokban sem szerepel a nevem a VIP listán, mégis sokáig el tudom nézni a TV közvetítéseket. Ténykérdés, hogy a lyukak lassú becserkészése (nem félreértendő!) nem jelent akkora izgalmat, mint Schumacher látványos előzései, de azért egy Lékó–Anand sakkpárbajtól még mindig jóval látványosabb tud lenni... A megszállott golfrajongók pedig nemcsak magát a játékmenetet és a bajnokságok, versenyek eredményeit követik nyomon, hanem ugyanolyan alaposan ismerik a legnagyobb neveket, mint az más sportágaknál (foci, Forma-1,...) megszokott. Bár maga a golf már-már tradíciónak számít, a megjelenő golf-szimulátorok mindig sok-sok újdonsággal jelentkeztek. Ezúttal a Microsoft is beígért fűt-fát, én pedig alig vártam, hogy ütőt ragadjak a teszteléshez.

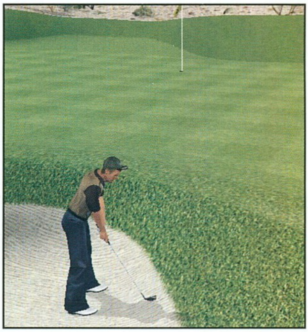
Igaz, látványos és pergő intro-t nem ígért sehol a Microsoft, mégis megnézhetünk egy nem túl hosszú, ellenben unalmasan összevágott filmecskét. Sajnos sem minőségileg, sem tartalmilag nem nyújt maradandó élményt, így általában mindenki csak egyszer fogja megtekinteni: először és utoljára. Az alatta hallható zenei mű a fiatalságomat jutatta eszembe: tiszta Dallas/Vissza a jövőbe/Indiana Jones keverék, persze ez most negatív értelemben értendő. Szerencsére a főmenüvel és az egyes menüpontokkal már más a helyzet, beleértve az alatta hallható zenét is. Annak ellenére, hogy semmilyen különös extra grafikai megvalósítást nem kapott, mégis nagyon szép lett. Nemcsak hogy ízlésesek a feliratok és könnyen átláthatóak az egyes oldalak, a színek és betűtípusok világa is nagyon jól illik a játékhoz. A menüben történő ténykedésünk alatt valóságos zenei kompozíciót hallhatunk, amely rendkívül jól passzol ehhez az elegáns sportághoz és az elit versenykörülményekhez. Az első komoly megmérettetés előtt be kell állítanunk paramétereinket, azaz saját karakterünk megformálásában kell részt vennünk. Itt a legszembeötlőbb újításként a 4 választható játékstílus (értsd: ütési mód) fog feltűnni, de teljesen mindegy, hogy az elején mit választunk, hiszen beállításaink menet közben tetszőlegesen megváltoztathatóak lesznek. Játék előtt azonban érdemes lesz gyakorolni, azaz leckéket venni. 12 különböző oktató gyakorlaton mehetünk keresztül, melyek a 4 féle választható játékstílus szerint tagozódnak, és azokhoz adnak irányítási tanácsokat. Tetszett a gyakorlások során, hogy a játék a beszéd közben megjelölve is mutatja a teendőket. Az viszont nem tetszett, hogy a szöveg meglehetősen gyorsan kerül elmondásra, úgyhogy nagyon ott kell lennie a spiccen annak, aki elsőre mindent tudni szeretne. Persze nagy gond akkor sincs, ha nem szeretnénk újra meghallgatni a gépies, monoton női hangot, mert kis idő után magunktól is rájöhetünk az egyes játékstílusok használatára. Tetszés szerint gyakorolhatjuk a magyarázatok után az ütéseket, ami mindenképpen ajánlatos is a versenyek előtt.

Aki a leckéken túljutott, az három különböző játékmód közül választhat. Elsőnek azonnali játékba kezdhetünk, ahol a kapott pályákon tetszés szerint lehet kérni ellenfeleket. Ez felfogható gyakorlásnak is, hiszen itt van lehetőség a jó öreg „Mulligan" alkalmazására, ami egyszerűen megfogalmazva az undo gomb funkcióját produkálja egy-egy rosszul









sikerült ütés után. A következő játékmód annyiban különbözik, hogy hat különböző helyszínből (értsd: golfklubból) mi választjuk ki, hogy hol szeretnénk hódolni kedvenc sportágunknak. Ez a hat helyszín egyébként természetesen a valóságban is létezik, ráadásul a rengeteg elit és „fullos" golfklub között is a jobbakról van szó, Új-Zélandtól egészen Mexikóig. A harmadik, a ma már szinte kihagyhatatlan karrier mód egy a számos beígért újítás közül, s jól is vizsgázott. Gyakorlatilag itt egymás után nyílnak meg előttünk a különböző versenyek, melyeken részt vehetünk, és a világranglistán elfoglalhatjuk a tudásunknak megfelelő pozíciót. Először nem tetszett, hogy a szamárlétrához hasonlóan sorban kell haladnunk és nem tetszés szerint nevezhetünk be a versenyekre, de később már nem bántam ezt a megoldást a folyamatos nehezedés miatt. Szintén újítás a beépített pályaszerkesztő rendszer, amivel gyakorlatilag olyan pályákat készíthetünk, amilyet csak szeretnénk. A kezelése már első ránézésre is kellemesnek bizonyult, ráadásul tényleg szabad kezet enged az önjelölt golfpálya-tervezőknek.

A játék másik beígért újítása rögtön a legfontosabb rész, az irányítás. Itt már 4 különböző játékstílus közül választhatunk, ami 4 fajta lehetőséget jelent az ütéseink kivitelezéséhez. Ami a közös bennük: mindegyikhez az egérre és jó ütemérzékre van szükség. A különböző módozatok részletes leírását most átugrom, hiszen egyrészt könnyű lesz elsajátítani őket, másrészt pedig az oktató részben alaposan betanulhatjuk a mozdulatokat. A lényeges információ annyi, hogy megmaradt az easy és a klasszikus mód is, amivel a régebbi részek kedvelői és ismerői is könnyen elboldogulnak majd, ugyanakkor megjelent egy valósidejű mozgatáson alapuló ütési lehetőség is. Ennél a játékstílusnál az egér hátrahúzása szabja meg az ütés erejét, az ellentétes irány pedig az ütés irányát. Ezt az ütési formációt tehát leginkább biztos kezű játékosoknak (értsd: grafikusokak) javaslom, bár tény, hogy egy picit sikerült vele visszaadni a lendítés szabadságának érzését. Szintén nagy hírverést csaptak a grafikának, nos, én ezen a téren érzem kevésbé az áttörést. Már első nekifutásra teljes részletességet kértem, de 1024x768-as felbontás mellett sem éreztem azt, hogy én vagyok ott a pályán, és én látom a háttérben a hullámok fodrozódását. Ugyanakkor azt sem mondhatom, hogy csúnya lenne, a legtalálóbb kifejezésnek a „kicsit többet vártam" kombinációt tartom. Mondom ezt annak ellenére, hogy a golfozók alakjai (szintén újdonság) átlagosan 3500 poligonból készültek, a maximális felbontás pedig 1280x1024. Sajnos a játék képi világa nem nyit új dimenziókat, viszont vigasztalásképpen a töltések alatt látható fotók valóban nagyon szépek...

Mint is mondhatnék ilyen vegyes összkép ismeretében? Megjött a legújabb Links, amelyben sokféle módon golfozhatunk, akár kedvtelésből, akár versenyből, a kezdők pedig tetszés szerint gyakorolhatnak. Mindez meg van fejelve alapos, sokféle multiplayeres támogatással, egyedi pályaszerkesztővel, ráadásul a játék lényege, az irányítás is jól sikerült. A játék minden részén látszik az átgondoltság, s nagyon tetszett a nem túl hosszú, de annál hangulatosabb zene. Ugyanakkor erőltetettnek tűnt az intró, a grafika pedig nem volt annyira meggyőző, mint vártam, pedig az irányítás után talán ez a második legfontosabb egy golfszimulátor esetében. Na jó, megyek golfozni, azt mondják, az megnyugtat...

IRÁNYÍTÁS...

Sosem irigyeltem a játékkészítőket akkor, amikor olyan sportot próbáltak meg számítógépes játék formájában megjelentetni, aminek finoman szólva is macerás lehet az irányítása, illetve az irányítás kivitelezése (lásd biliárd, golf, teke,...). A csapda roppant könnyen felismerhető: ha túl egyszerű irányítást készítenek, akkor a 6 éves Pistike is 1-2 órán belül bajnok lesz, ráadásul ugrik az eredeti „feeling", amit a játék nehézsége ad az életben is. Ellenben ha túlvariálják, akkor jövünk mi, lelkes cikkírók, és gyorsan megnyugtatunk mindenkit, hogy meneküljön a játéktól, mert csapnivalóan nehéz az irányítása. Nos, a Microsoft nem adta olcsón a bőrét, és meghagyta a már jól bevált könnyű verziókat, és két nehezebbet készített mellé, ami profi munka. Még jó, hogy a grafikába bele tudtam kötni...

Doki

87%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

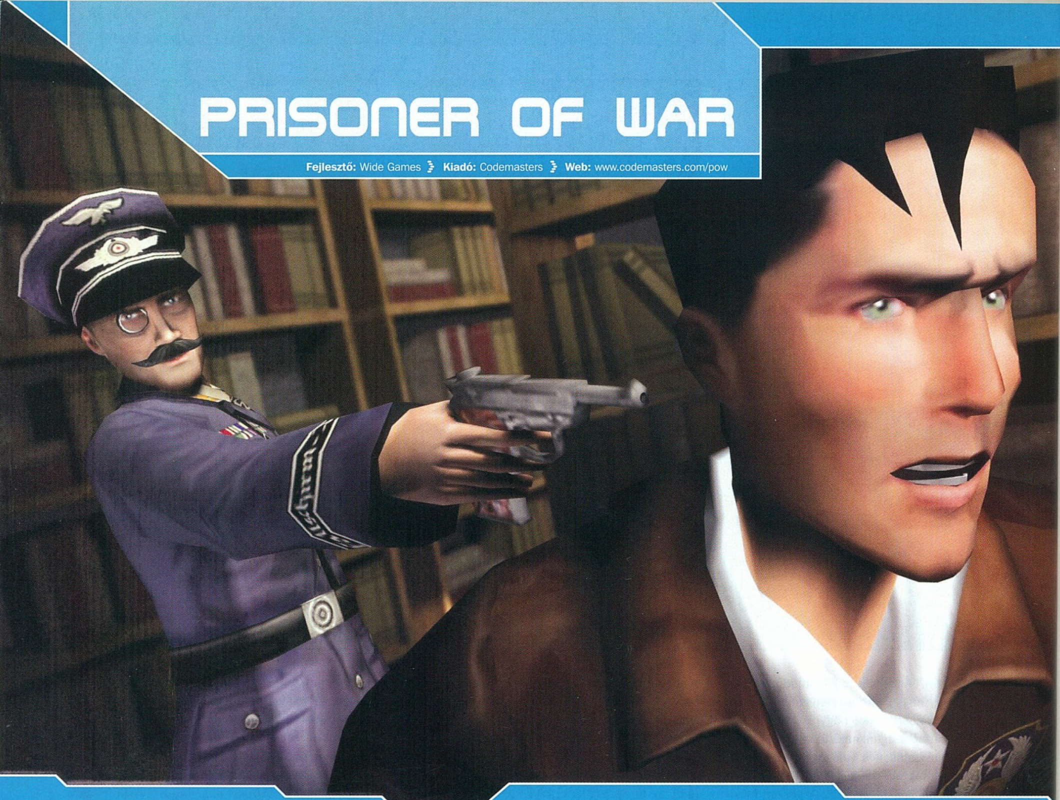
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII. 400 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HD

ARENA
Actua Golf 2 .... 68%
PGA Championship Golf 85%

PRISONER OF WAR

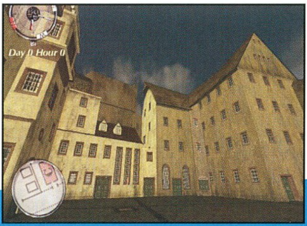
Fejlesztő: Wide Games **Kiadó:** Codemasters **Web:** www.codemasters.com/pow

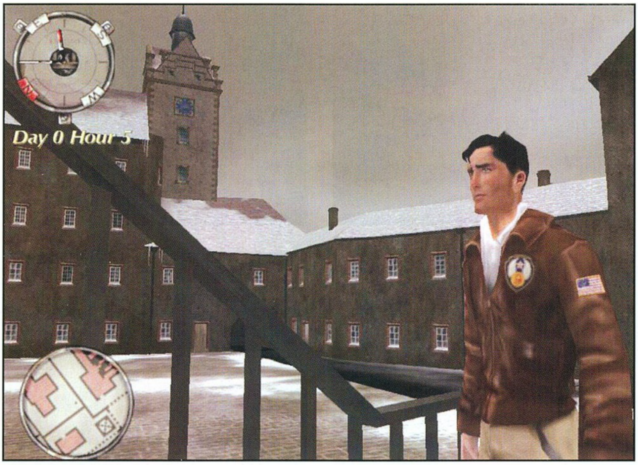


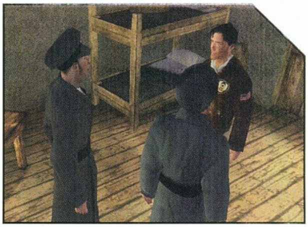
Egy igazán érdekes programmal lepte meg a nagyközönséget a Wide Games fejlesztő csapata. Ez már önmagában is nagy szó, hiszen nagyon ritkán kapunk valami teljesen újat, és az utóbbi időben a sorozatok sokadik részét nyúzzuk, amiben elsősorban a megjelenés lesz szebb és szebb. Az igazat megvallva a Prisoner of War alapötlete sem új, hiszen már akár ZX Spectrumon, vagy Commodore 64-en is játszhattunk hasonló programokkal (régi szép idők). Azonban a PC-s iparban még eddig nem tűnt fel hasonló kaliberű megvalósítás. Most már illik azt is elárulni, hogy mi is ez a nagy ötlet. Nem más, mint a „szökés a börtönből" alaphelyzet második világháborús környezetbe történő átültetése, plusz egy még egy kis izgalom...

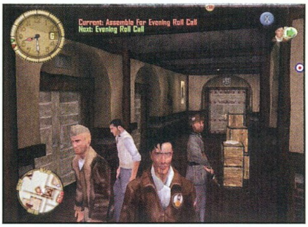
Természetesen főhősünk, Lewis Stone kapitány sem a börtönbe indult, amikor a háború egyik reggelén felszállt B-17-es bombázójával, hogy pár csomagot dobjon le a náci állásokra. Azonban a balsors nem kímélte, és miután másodpilótájával együtt kiugrott az égő repülőből, máris kezdett beletörődni helyzetébe. Sőt, jobb, ha mi is kezdünk hasonló gondolatokkal játszani, mivel egy ilyen fogolytábor nem játszótérnek épült, ugyanis továbbiakban Stone kapitány útját kell egyengetnünk. Erre rögtön az elején rájövünk, hiszen a cseppet sem meggyőző táborparancsnok rögtön közli velünk, hogy a legkisebb kihágásért is büntetés jár, valamint a kerítések közelében lévő sáv átlépése tetszőleges tüzelésre jogosítja fel az őröket.

Ezzel egyelőre nem kell törődnünk, hiszen első lépésként javasolt a tábor körbeszimatolása. Szerencsére sohasem leszünk egyedül, és mindig akad egy-két, néha nagyon furcsa fogoly, akik segíthetnek. Így rögtön meg is ismerkedhetünk Clancyvel és O'Briannel, akikről túlzás azt állítani, hogy ugranának segíteni, de egy kis „kenőpénzzel" bárkit jobb belátásra téríthetünk. Amire nagyon oda kell figyelnünk, az a házirend. A napnak szinte minden órája be van osztva számunkra. Ezt egyébként a képernyőn látható óra is jelzi, illetve szöveges információ formájában meg is jelenik az aktuális órában. Ez a beosztás természetesen nem biblia, és kisebb rugalmassággal bír. Azonban a reggeli és az esti fogolyszemlén feltétlenül meg kell jelennünk, mert ennek elmulasztása a kutyás őrök megjelené-









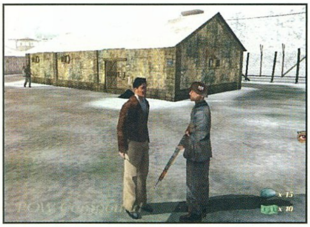
sét eredményezi. Mondanom sem kell, ez nem túl szerencsés szökési karrierünk szempontjából. Szóval csak szépen csendben, valamint éjszaka! Nappal sok esélyünk nincs, mivel az őrök látótávolsága nagy, valamint oda is figyelnek arra, hogy éppen merrefelé kóricálunk. Éjszaka viszont miénk a terep. Természetesen ez teljesen szabályellenes, így ha elkapnak minket, akkor máris megyünk a zárkába egy kellemes napra. Mivel éjjel sem mindegy, hogy milyen a kisugárzásunk , ezért célszerű beszerezni a cipőkrémet, amit magunkra mázolva nagyobb eséllyel indulunk éjszakai kóborlásainkra. Ha már meleg a helyzet, szorgosan nézegessük az alsó sarokban lévő mini térképet, amin az őrök látósugara is látható. Ezt finoman szólva is a Commandos programból csórták ☺. Ez persze nem baj, hiszen nagyszerűen működik.

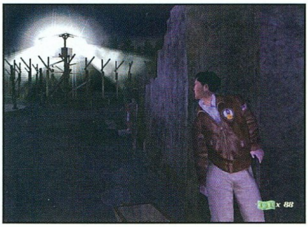
A falakon is át tudunk mászni, legalábbis azokon, amik tetején nincs szögesdrót. Szóval nem árt jó előre feltérképezni a terepet még nappal, különben három őrrel körülvéve, a sarokban guggolva fogunk majd meglepődni. Ennek elkerülésére további nagyszerű lehetőségeink is vannak. Egyik ilyen jópofa dolog a kukucskálás. A peep-showkban edződött tapasztalt játékosok is könnyes szemmel fogják nézni, milyen profin is csinálhatjuk ezt a játékban. Hatásos dolog, de ha egy őr meglát minket, amint valahol kíváncsiskodunk (akár a saját barakkunkon is), akkor máris mehetünk az egynapos pihenőre. Ugyanez a helyzet akkor is, ha fényes nappal váltunk át lopakodó üzemmódba és éppen az egyik őr előtt tesszük. Nagyon szigorúak az arcok, mindig mindent tudni akarnak, és van képük (szó szerint) utánunk is fordulni. Ehh, mi persze nem tudunk mást tenni, mint hogy felemeljük kicsinyke kezünket.

A továbbiakban „már csak" meg kell szöknünk. Ez nem egyszerű, és persze ez adja a játék sava-borsát. Egyrészt ügyesség és akció, másrészt sok-sok kalandelem. A nem játékos karakterekkel történő kommunikáció, az őrök megtévesztése, stb. Végre nem csak agyatlan lövöldözés, hanem egy kis észmunka. Ez már hiányzott. Azonban nem örülhetünk sokáig, hiszen nem ilyen egyszerű a játék. Lesz még munkánk elég. Az első kis táborocskát nyugodtan tekinthetjük bemelegítőnek is. Ezután csak bonyolódni fog, és természetesen a szereplők száma is növekszik, valamint gyorsan rájövünk arra is, hogy itt többről van szó, mint főhősünk élete. Bár ez a „világ megmentése" kicsit elcsépelt fogás volt, és lassan csodálkozunk azon, ha egy játékban valami mást kell tennünk...

Ennyit szólnék magáról a játékmenetről, ezt tulajdonképpen pár óra alatt megszokjuk, illetve elsajátítjuk azt a gondolkodási menetet is, amivel boldogulhatunk. Viszont újabb részt kíván magának az irányítás. Nem titok, hogy a játék már júliusban megjelent PlayStation 2-n és természetesen Xboxon is. Ennek megfelelően az irányításnak is van egyfajta konzolos jellege. Ez elsősorban abban mutatkozik meg, hogy alapvetően elegendő a nyilak és két egérgomb a használathoz. A nyilakkal mozoghatunk (nocsak ☺), míg az egér mozgatásával csak a nézőpontot változtathatjuk. Ez utóbbi kicsit zavaró lehet, főleg úgy, hogy a jobbra/balra mozgást szó szerint kell venni és nem pedig az ilyen irányú forgást. Szóval kis kavarc lesz, valamint elveszik a „na most kicsit srégen elindulok jobbra fel" lehetőség is. Ezért az irányítás inkább az öt évvel ezelőtti kalandjátékok érzését adja, nem pedig egy, a kor követelményeinek megfelelő játékét. Szerencsére a konzolos hatásnak vannak előnyei is, mivel a két egérgomb részben kárpótolja az előbb említett hátrányokat. Ugyanis ezek mindig az adott környezetnek és szituációnak megfelelően változnak. Ez nagy segítséget nyújthat a kezdetekben, amikor még csak leginkább tébláblolásnak nevezhető a tevékenységünk. De természetesen billentyűzetről is elérhetőek az egyes funkciók.

A technikai dolgokban továbblépve folytassuk azzal, amit mindenki első pillantásra fel tud mérni. Ez természetesen a grafika. Ebben a tekintetben kisebb kételkedések merülhetnek fel hallván a program konzolos eredetét. Ez nem is csoda, hiszen ahol a fő cél a konzolrajongók kiszolgálása és a – valljuk meg, most már – erősebb piacra történő betörés, ott gyakran csak egy nyomorékul portolt verzió lát napvilágot PC-re. Szerencsére itt más a helyzet. Nagyon nem fogunk hasra esni, de a körülményekhez képest jól néz ki. Ez talán azért is van így, mert egy kalandjáték esetében vannak sokkal fontosabb dolgok is, mint a grafika, és a fejlesztés inkább azokon a területeken erősebb. Elkeserednünk végképp nem kell, hiszen így is kapjuk a 3D-s effekteket szép számmal, csak éppen most tesztelem az UT2003-at, és hirtelen ahhoz hasonlítottam...





Amiben viszont bármelyik programmal felveszi a versenyt, az a zenei aláfestés. A Wide Games már jó előre beharangozta, hogy itt bizony komoly lépések történtek az úgynevezett dinamikus, a cselekményt követő zenei hangzás megkomponálására. Természetesen ez nem új találmány, de az igazi változatosság megteremtése nem mindig sikerült. Itt szerencsére igazi profik álltak a munkához, és azt kell, hogy mondjam, megdolgoztak a pénzükért. Nem csak a napi rutinmunkáknak megfelelően változik az aláfestés, de az éjjeli kóborlásainknak is kellemes velejáróra. Gyakran figyelmeztet, vagy megadja az alaphangot és vérnyomásunk mértékét is. Küldetéseinket is mindig más zene kíséri, így még ilyen tekintetben sem unatkozunk. Ha jobban belegondolunk, akkor ez sok mindent befolyásol. Pl. egy horrorfilmnél sem mindegy, hogy éppen milyen hangok törnek elő a hangfalakból, a képek és a hangok együttese váltja ki a hatást. Itt sincs ez másképpen, és egy kalandjáték tekintetében a megfelelő hangulat kialakításában nagy-nagy szerepe van ennek az összhangnak, amire itt nem lehet egy rossz szavunk sem.

Szerencsére a pozitívumok tekintetében nem kell megelégednünk ennyivel, hiszen rögtön itt van még a mesterséges intelligencia, azaz az AI. Mivel a játék alapját a foglyok és az őrök párharca (nem fizikai kontaktus!) fémjelzi, ezért különösen szükség van arra, hogy a számítógép által irányított karakterek a játékoshoz lehető legközelebb legyenek. Természetesen nem akarok senkit sem megbántani ezzel, inkább arról van szó, hogy a program adta lehetőségeken belül irányított karakterünk „tudásához” legyenek közel. Ez itt meg is valósul, és az őrök pofátlanul odamennek, ahol valami gyanúsat észlelnek. Lehet, hogy azért, mert megláttak minket, de lehet, hogy csak azért, mert észrevették a lábnyomainkat a hóban. Szóval nem idiótákról van szó, akik csak mennek körbe-körbe a kijelölt útjukon. De szerencsére nem nagyon gyanakvóak, és megtalálható bennük „innen úgysem tudnának megszökni” mentalizmus is, azaz gyakran meggyőzik magukat, hogy csak a szemük káprázott. Így megvan az az egyensúly, és kétkedés is, ami a valóságra is jellemző. Ez nem is árt, mert különben még keservesebb meló lenne megszökni.

A történelmi hitelesség sem egy utolsó dolog ilyen környezetben játszódó játékoknál. Ezen a téren sem kímélték az időt és az energiát a srácok, mert amellett, hogy több múzeumot és könyvet is végiggyűrtek, képesek voltak elmenni a játék egyik fő színhelyére, a Colditz Kastélyba. Ez az a hely, ami a második világháború legszökésbiztosabb tábora volt. A háromszáz szökési kísérletből csupán harmincegy emberkének sikerül kívülre kerülni a falakon. Ez nem csoda, ha figyelembe vesszük, hogy több őr volt, mint fogoly. Minden sarkon őrök álltak, és előre kiszámíthatatlan időközönként járőröztek. Nos, ezt a kis táborocskát találjuk meg mi is a játékban. Szerintem ennyi infó elég is, hogy lássuk, nem kispályás a feladatunk...

Mindezekből talán már ki is derült, de biztos, ami biztos, még le is írom, hogy a játék nem könnyű. Nem fél nap, és nem megy minden elsőre. Sőt, másodikra sem. Így csak az álljon neki, aki tényleg szereti a kihívásokat. Aki öldöklésre vágyik, az a Prisoner of Wart akár el is felejtheti, mert itt a lopódzkodás, a több mint húsz szereplővel történő kapcsolat kialakítása, valamint az ügyesség áll az első helyen. Az igazi kalandjátékot és a 2. VH-s témát kedvelőknek bátran ajánlom, mert nem fognak csalódni benne. Ezek után már csak azt kívánhatom: kevés őrt és a legsötétebb éjszakát!

Ch0Oler

92%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 3D videokártya

ARENA

Thief: The Dark Project 91%

Thief 2: The Metal Age 93%

Dirt Track Racing 2

Könnyű pénzszerzés
Add meg játékosnévnek a „Chimchim" szót. Később már beírhatod a kedvenc játékosnevedet is, és kezd el a játékot. Ekkor a kezdő tőkéd 1.000.000 dollár lesz.

Bandits: Phoenix Rising

Csalás metódusa: menj abba a könyvtárba, ahova telepítetted a játékot, és keresd meg a következő fájlt: „\bandits\data\profiles\GARAGE.XML". Ezt a fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel, pl.: notepaddel. Ha azt akarod, hogy minden fegyvert tudj használni, akkor keresd meg a „Mission 01"-et a fájlban és minden „no" értéket állíts „yes"-re. Ezek után indítsd el a játékot, és módosíthatod a fegyvereidet.

Red Shark

A játék install könyvtárában található GameSettings.script file-t kell editálnod, amiben egy bizonyos bool ConsoleEnabled = false sort kell megkeresned és átírnod: bool ConsoleEnabled = true-ra. Ezek után a játékban az F3 billenytű lenyomásával lehívhatod a konzolt, és máris gépelheted az alábbi csalásokat:

immortal = [true / false]
sérthetetlenség be- vagy kikapcsolása
unlimited_ammo = [true / false]
ki-, illetve bekapcsolása a végtelen töltényeknek
god_mode = [true / false]
ki-, illetve bekapcsolása a végtelen töltényeknek és sérthetetlenségnek
fullammo
Teljes tölténytár
enabled_missions = [missziószám]
Adott számú misszióra ugrik.
enabled_missions = true
Minden misszió elérhető.
zone_texture = [true/false]
ki, illetve bekapcsolása a térkép textúrájának.
detail_texture = [true/false]
ki, illetve bekapcsolása a részletes textúráknak

No One Lives Forever 2

Nyomd meg a [T] gombot, és a megjelenő parancssorba gépeld be a kívánt csalást:

god	Isten mód
armor	Teljes páncélzat
health	Teljes életerő
poltergeist	Láthatatlanság
maphole	Pálya kihagyása
skillz	Tapasztalati pontokat kapsz (3-4. pálya)
pos	Pozíció megjelenítése
build	Verzió megjelenítése
baddaboom	Ismeretlen hatású
guns	Minden fegyver
ammo	Max tölténytár
kfa	Minden fegyver, töltény, életerő, pajzs

Hitman 2: Silent Assassin

Csalások a béta verzióhoz
Használj „notepad"-et vagy bármilyen más szövegszerkesztőt, hogy módosítsd a „hitman2.ini" fájlt. A fájl végére írd be, hogy „enableconsole 1".

Indítsd el a játékot, majd játék közben nyomd meg a "~" gombot, hogy a konzol ablak megjelenjen, ahová a következő csalásokat gépelheted:

Infammo	Örök töltény
Invisible 1	Láthatatlanság
God 1	Legyőzhetetlenség
Giveall	Minden fegyver
IOIRULEZ	Legyőzhetetlenség
IOIGIVES	Minden fegyver maximum municióval
IOIHITLEIF	Teljes életerő
IOIER	Bomba mód
IOISLO	Slo-Mo mód
IOIHITALI	Ali mód
IOILEPOW	Halálos csapás mód
IOIGRV	Gravitáció
IOINGUN	Nailgun mód
IOIPOWER	Mega erő
QUINCY	Guard perception titok
MUFFIN	Guard size titok
FATTY	Defiance titok
DINO	Végtelen bónuszok
FOXY	Fejes nézet
BOSTON	Belső nézet
FARLEYMYDOG	Minden titok
DEFAULTM	Alap fejezetek
GER1ENG5	Minden fejezet
CORETIMES	Ismeretlen hatású
ALLTIMES	Ismeretlen hatású
JOE	Ismeretlen hatású
KAZ	Ismeretlen hatású
JASMINE	Ismeretlen hatású
TOGSAVECAN	Játék közbeni mentés bekapcsolása

Medieval: Total War

A csalások aktiválásához csak be kell gépelned a következő kódok valamelyikét:

.mefoundsomeag.	Minden provincia ezüstöt kap
.mefoundsomeau.	Minden provincia aranyat kap
.mefoundsomecu.	Minden provincia rezet kap
.viagra.	Minden provincia vasat kap
.matteosartori.	Térkép felfedése
.badgerbunny.	Minden építmény és egység engedélyezése
.conan.	Lázadóként játszol
.worksundays.	Gyorsabb építkezés
.deadringer.	1 millió florin-t kapsz

Snowboard Park Tycoon

A főképernyőn gépeld be az „iamacheater" szót, így aktiválhatod a csalásokat. Most már használhatod a következő kódokat:

[CTRL] + L	Minden pálya engedélyezése
[CTRL] + W	Küldetés/ játék megnyerése
[CTRL] + V	Győzelem

K.Hawk: Survival Instinct

Kódok a német verzióhoz:

lumo3	végtelet töltény és élet
3mulo	pályaugrás

Prisoner of War

Az alábbi csalásokat a Password képernyőn kell beírnod:

DT	Dátum/ idő létrehozása
SHOWTIME	Ismeretlen hatású

Sniper: Path of Vengeance

Játék közben nyomd meg a [~] gombot, majd a megjelenő konzolba gépeld be a csalást. Minden csalás egyben parancs is, tehát ha 1-est írsz a kód után, akkor azt bekapcsolod, ha 0-át írsz, akkor pedig kikapcsolod.

god 1	Isten mód
invisible 1	Láthatatlanság
fullstamina 1	Örök életerő

Frontline Attack: War Over Europe

Nyomd meg az [ENTER] gombot, s már gépelheted is a csalásokat:

I'mCheater – Csalások aktiválása
Ups... – Ellenséges épületek rombolása
EagleEye – Térkép felfedése
ByeBye – Kiválasztott egység elpusztítása
HastaLaVistaBaby – Minden egység elpusztítása
GoToHell – Minden ellenséges egység elpusztítása
MoneyMoneyMoney # – Pénzt kapsz, a "#" karakter helyére a pénzösszeget írd
StrongMan – Minden kiválasztott egység gyógyítása
BlitzKrieg – Ismeretlen hatású

The Thing

Regisztrációs csalás!
Gyorsmentés engedélyezése
Ehhez szerkesztened kell a regisztrációt, keresd meg a következő kulcsot:
HKLM/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0
Hozz létre egy karakterláncot, aminek a neve „DoInGameLoadSave" legyen. Állítsd az értékét 1-re. Ez a csalás aktiválni fogja a játékban a mentést és a betöltést az „Options" menüben. Előfordulhat, hogy a játék betöltése (LOAD) funkció nem fog működni, ilyen esetekben használd a főmenüben lévő "LOAD" opciót.

Pearl Harbor: Zero Hour

Extrák engedélyezése: a küldetésválasztó képernyő jobb oldalán kattints a fekete árnyékra, ami úgy néz ki, mint egy repülő. Ezzel 3 repülőt és egy új pályát kapsz.

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB FEJLESZTŐCÉGEI

Nem sok időm volt rá, hogy eldöntsem, régi-új rovatunkban ki legyen az első „áldozat". Mivel amúgy is a NOLF2 lázában égtem, kapásból a Monolith neve ugrott be, és most, a forrásgyűjtés és a cikk megírása után látom csak, milyen jó döntés volt a részemről, ugyanis a cég példája jól szemlélteti a játékiparban zajló eseményeket. Ma a Monolithról mint sikeres cégről beszélünk, ám nem volt ez mindig így, sőt nem sok híja volt, hogy a cég hajója elsüllyedjen Játékország cápáktól hemzsegő tengerében. De kezdjük az elején, repüljünk vissza az időben nyolc évet.

MONOLITH

Vér, veríték, könnyek. 1994 a játékipar nagy éve volt, hiszen sorra születtek a történelmi FPS-ek. A shareware atyja, az Apogee megalapította a 3D Realms nevű céget, hogy az ifjú zseni, a mindössze 19 éves Ken Silverman Build nevű motorjára építve négy 3D-s játékot fejlesszen ki: Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, PowerSlave, Horror 3D. Utóbbi készítését kiadták egy kis csapatnak, a redmondi székhelyű Q Studios-nak.

Eközben pár fiatal kirklandi srác az Edmark nevű, oktatószoftvereket készítő cégnél dolgozva az egyre népszerűbb Windowszal ismerkedik, és egy európai demo scene partin alapos feltűnést keltenek egy kis intróval, mely a Windows grafikai képességeit aknázza ki olyan megoldásokkal, melyek eddig csak DOS-on voltak elképzelhetők. Erre maga a Microsoft is felkapja a fejét, és felkéri a srácokat, dolgozzanak azon a projecten, mely a Windowst játékplatformmá alakítaná. A fiúk rábólintanak, és 1994 októberében megalapítják saját cégüket Monolith néven, majd nekiállnak a redmondi óriás álmából valóságot kovácsolni.

Itt futnak össze a szálak. Ugyanis a 3D Realms bajba kerül: a Q Studios csúszik a munkával, és félő, hogy a késedelmes kiadás révén az id Soft új üdvöskéje, a Quake alapos piaci előnyre tesz szert. Ezért egy régi baráti kapcsolat révén felkérik a Monolith-ot, hogy segítsenek be a fejlesztésnél. Ám a kivitelezés elé egyre több akadály tornyosul, míg végül a srácok mindent egy lapra tesznek fel: 1997 elején kiveszik a Q Studios kezéből a munkát, az egész csapatot saját cégükbe olvasztják, és huszonegyre lapot húzva megveszik az összes jogot a 3D Realms-től, és eladják a GT Interactive-nak, majd új, hangzatosabb nevet adnak a készülő terméknek: Blood.

A játék nagy tetszést arat, és ekkor – a sikertől talán kissé megittasulva – a Monolith elköveti első hibáját. Elhatározza, hogy az FPS piac meghatározó szereplőjévé válik, felzárkózva az Epic és az id Soft mellé, nemcsak fejlesztésben, de saját termékeik kiadásában és terjesztésében is. Jason Hall, a cég elnöke ekkor még mindössze 24 éves, így ambíciója érthető, de a Monolith-ot egy olyan területre vezeti, mely a tapasztalatlanok számára hatalmas veszélyeket rejt.

A háttérben természetesen az a munka áll, amelyet a Microsoftnak végeznek a fiúk, egy MetalTek nevű játék, melyet a saját fejlesztésű DirectEngine motor hajt meg. Mindeközben a cég egyre nő, már 60 embert foglalkoztat, és elkezd kacsingatni a TV-stúdiók és a filmgyártók felé teljes értékű digitális szolgáltatásokat kínálva. Ez már túl sok, a Monolith az anyagi csőd szélére kerül.

Ez a helyzet vezet az újabb, csaknem végzetes hibához: kényszerből aláírnak egy szinte öngyilkos szerződést a GT Interactive-nak, a DirectEngine alapú Blood2 elkészítésére – a munkára mindössze 11 hónapjuk van! Sajnos nem sikerül a határidő végéig véglegesre csiszolni a játékot, a GT 1998-ban kiadja úgy, ahogy van, és mivel nem akar további veszteségeket elkönyvelni, megtagadja a patch finanszírozását, mire a Monolith nyilatkozatban jelenti ki, hogy a Blood2 a GT játéka, mivel ők birtokolják az összes jogot, és cégük nem támogat olyan játékot, amellyel a jogtulajdonos sem kíván tovább foglalkozni. Ezzel a Blood franchise örökre eltűnik a süllyesztőben, és bár a Monolith később saját erőből mégis elkészít egy küldetéslemezt, ez már nem támasztja fel a nagyreményű játékot sírjából.

Eközben újabb érdekes fejlemény történik: 1998 áprilisában a Microsoft és a Monolith útjai szétválnak, melynek okára a mai napig nem adott egyik fél sem érdemleges magyarázatot. Lehet, hogy a redmondi óriás elégedetlen volt a céggel, akik más kiadóknak is dolgoztak a Microsoft-nak készített motorral? Vagy a Monolith érezte meg, hogy a 3D-s erőmű képességei kihúzhatják a céget az egyre zavarosabb helyzetből? (Azt is rebesgették, hogy miután az E3 kiállításon sikert aratott a motor, a Microsoft tervbe vette a licenszelését más cégek

Egy izgalmas hír

Már a LithTech 2.0 utómunkálatai zajlottak, amikor 2000. január 20-án bejelentették, hogy Mike Dussault, a motor atyja elhagyja a céget, és átigazol a Half Life világhíres csapatába, a Valve Software-hez. Dussault neve azóta feltűnt a Half Life: Blue Shift című kiegészítő korong stáblistájában, de a Valve szerint igazából a Team Fortress II az első nagy munkája – ám azt a terjengő pletykát nem erősítették meg, hogy a nagy project valójában a Half Life 2 elkészítése lesz...

részére, és a Monolith úgy döntött, ezt ő maga is megtehetné...)
A hivatalos bejelentés szerint a válás a két cég kölcsönös döntésén alapult, és a Monolith (furcsa leírni, de igaz) megvásárolta saját készülő játékát a Microsoft-tól – a MetalTek nevet előbb Riot-ra változtatják, majd a játék végül 1998 végén Shogo: Mobile Armor Division néven jelenik meg az Interplay gondozásában, sikert, de azért nem hangos sikert aratva.

Motorizálás. A Monolith, hogy minden régi szálat elvágjon, nemcsak a játék nevét változtatja meg, hanem a motor nevét is – így lesz a DirectEngine-ből LithTech. De hiába a névváltoztatás, az erőműre a Blood2 baljós árnyéka vetül, miközben a vetélytársak, a Quake és az Unreal motorok diadalittasan ágyazódnak be az FPS-tudatú arcok memóriacelláiba. Ám mégis bíztató a helyzet, mivel kezükben egy ász: Mike Dussault, a LithTech atyja, akinek neve sokaknak talán nem mond annyit, mint John Carmack-é, de hozzáértők szerint legalább akkora tudású és olyan képességű programozó, mint a Doom és a Quake híres „gépészmérnöke".

A Monolith 2000. január 27-én jelenti be, hogy a 3D-s motor fejlesztőcsapatát leválasztják az anyacégről, és LithTech Inc. néven önálló céggé alakítják, melynek elnöke egy hatalmas név a szakmában – Dr. Gregory Whitten, aki 1998-as visszavonulásáig 19 évet húzott le a Microsoftnál, ott bábáskodott a Windows születésénél, és nevéhez nemcsak a Windows és az OS/2 programozási modelljének kialakítása fűződik, de az ActiveX és a DCOM létrehozásában is részt vett, sőt nevéhez fűződik a Windows és az Office termékvonalak szoftveres stratégiájának kialakítása is. Egy ilyen szakember neve önmagában is húzóerő, és futószalagon érkeznek az újabb és újabb hírek, nem akármilyen nevekkel: február 1-én az RPG-k koronázatlan királya, a Black Isle (Fallout, Torment, kiadóként a Baldur's Gate), két napra rá pedig a 3DO (HoMM, Might&Magic) jelenti be, hogy megvásárolja a LithTech motor licenszét.

Főnix. Közben a Monolith háza táján is beindulnak a dolgok. 1999 közepén megjelentetik a lengyel Metropolis poszt-apokaliptikus körökre osztott RPG-jét, az Odium-ot (Európában Gorky 17 névvel jelent meg, gondolom, így már ismerős), majd augusztus 24-én elhangzik a nagy bejelentés, miszerint a Fox Interactive hosszú távú együttműködési megállapodást ír alá a céggel. Sokan ekkor tudni vélik, hogy a Fox figyelmét felkeltették a LithTech motorról érkező hírek, mely szerint azt Linuxra, Amigára és Macintoshra is „kinyitják", és a Fox egy remek lehetőséget lát arra, hogy a Rebellion fejlesztésében megjelent, és nagy sikert arató Aliens versus Predator folytatását a LithTech segítségével, „házi fejlesztésben" multiplatformos formában elkészíttessék. Ez akkor csak pletyka volt – ma már valóság, még ha az egyes cégek más és más formában is tálalták ezt a sztorit.

2000 elején már a Fox gondozásában jelenik meg a Sanity: Aiken's Artifact nevű igen kellemes kis játék, de az igazi nagy durranás még hátravan. Még abban az évben megjelenik a No One Lives Forever, és ezzel gyakorlatilag új időszámítás veszi kezdetét a Monolith életében.

Jelenidő. Tulajdonképpen a NOLF elképesztő sikere az, amellyel a sok vihart megélt cég a háborgó tengeren át végre révbe ért Játékország kikötőjébe. Ma már alig megy szenzációszámba, hogy micsoda nevek tolonganak a Monolith előszobájában – a Warner a Mátrix, a Disney a Tron jogaival. Az új LithTech motor pedig most, a NOLF2 megjelenésével valószínűleg végleg belép a nagyok közé, és elismert szereplője lesz a 3D-s motorok piacának. Sokak szerint a Monolith még mindig csak az út elején jár, és most kezdi meg igazi felemelkedését.

]{redenc

HITMAN 2: SILENT ASSASIN VÉGIGJÁTSZÁS

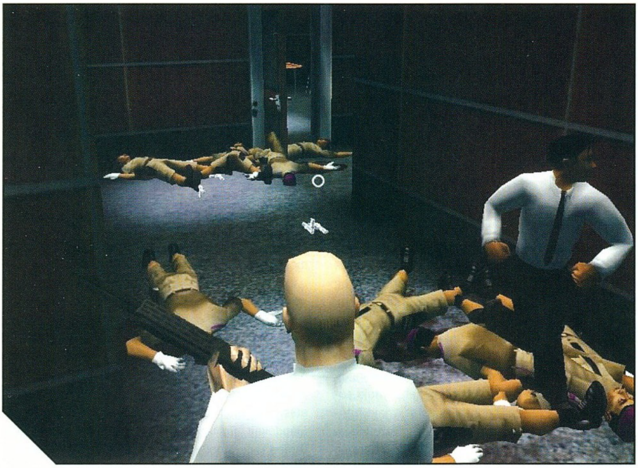
Aki olvasta a pár oldallal előrébb található ismertetőmet, az tudja, mennyire hangsúlyoztam, hogy igyekezzünk a küldetéseket gondolkodás, és ne lövöldözés útján megoldani, lehetőleg normál fokozatnál magasabb szinten – ezzel a saját élményünket növeljük. Nos, ha valaki megfogadta tanácsomat, ám a nehezebben járható út során valahol mégis elakadt, itt a segítség – az én lelkemen így már nem száradhat semmi.

Kezdjük először pár alapvető ténnyel, melyeket nem szeretnék lépten-nyomon hangsúlyozni:

– Minden kritikusabb pontnál ellenőrizd a térképet, ha biztosra akarsz menni! Ez a legnagyobb segítség a játékban.
– Sajnos annyira nem állok bővében a karaktereknek, hogy minden egyes plusz pisztolytöltény lelőhelyére kitérjek, ezek megtalálásához szintén ajánlott a térképet böngészgetni.
– Az ellen annál hamarabb fog gyanút, minél közelebb vagy – a japán szinteket kivéve, ahol az ID-det olvassák be, ez a rendszer végig távolságalapú. Ergo, ha valakinek kezdesz szemet szúrni, eredj futásnak, így több az esélyed, mintha feltűnés nélkül próbálnál továbbsétálni.
– Közhely, de ebben a programban hatványozottan igaz, hogy mindenképp fejlövésre kell törekedni. Még a legdurvább ellenfelek is megfekszenek egy erősebb kaliberű puskából kilőtt fejtalálattól, míg az egyéb testrészeiket cafatokká sorozhatod, ugyanúgy lőnek tovább.
– A fojtóhurok teljesen szerepét vesztette. Használj hangtompítós fegyvereket, vagy ha túl közel van egy másik őr, konyhakést!

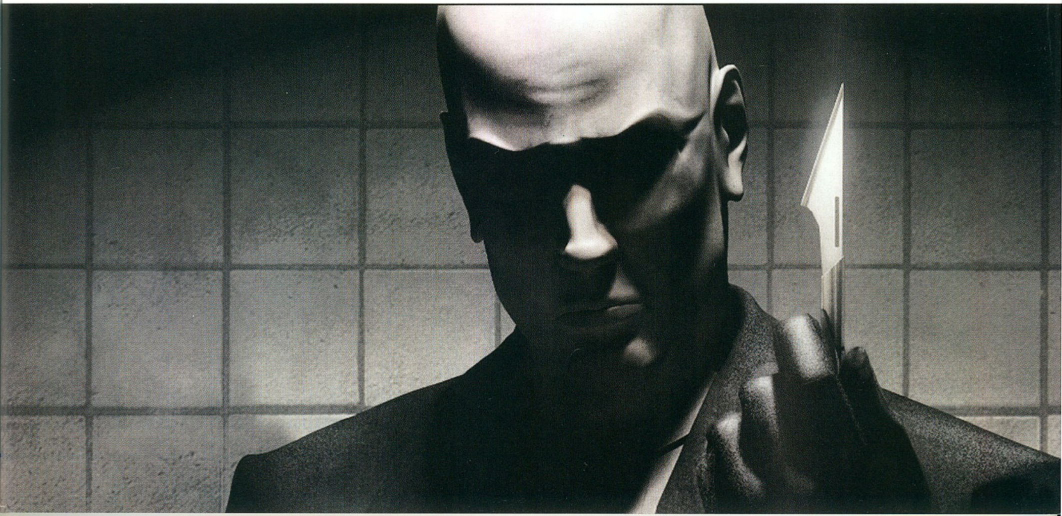
A cikkel kapcsolatban: Az elején lehet, hogy még leírok minden egyes lépést, de ahogy haladunk a játék vége felé, egyre inkább csak a lényeges dolgokra fogok szorítkozni. Feltételezem, hogy a tizedik pálya után már teljesen felesleges részletes útitervet írnom, elég csupán a fontosabb pontokra, megoldási módokra szorítkoznom, hisz' ekkorra már az is belelendül a programba, aki nagyon nyögvenyelősen kezdte. Kis grammatikai felkészítés: T/1 felszólító mód lesz az általános, amit használok, ha opcionális útvonalak és lehetőségek állnak fenn, akkor fog ez változni. Felkiáltójelet nem teszek ki, mert így majdnem minden mondat végére kéne. *(Ezt csupán a nyelvtani összefogottságra érzékenyek megnyugtatásaképp írom, a cikket ezen tudnivalók nélkül is érteni fogod. ☺)*

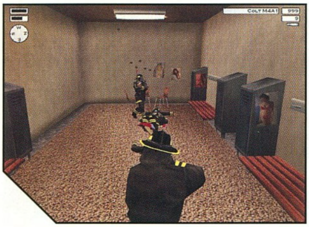
Anathema. No, vágjunk is bele! Mind a postást, mind a rakodós fiút felejtsük el, ezek csak csalik. Várjuk meg, amíg a szemben lévő kapuból az őr kijön elvégezni a dolgát, lopakodjunk mögé, majd kínáljuk meg indításképp egy szép tarkólövéssel – ugye nem kell mondanom, hogy hangtompítós fegyverrel. A napszemüvege meg a headsetje jól áll rajtunk, vegyük is fel. A hullát húzzuk a belső oldalra, közvetlenül a fal mellé. Ha ez megvolt, fussunk a pince lejáratához, ez a legzökkenőmentesebb út a házba. Mielőtt felsétálnánk a konyhába, ellenőrizzük, hogy nem tartózkodnak-e ott őrök. Amennyiben igen, várjuk meg, amíg továbbállnak. A konyhában az egyik rekesz az ételek alatt tele van mindenféle földi rosszal, ám legin-

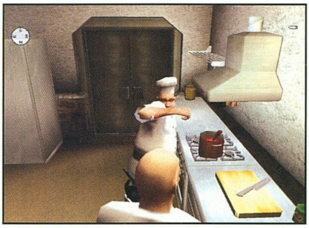


kább pisztolyokkal. Nem árthatnak (nekünk legalábbis). A hátsó termeken vágtassunk át, célozzuk meg az ellentétes szárnyban lévő kisszobát, ahol szintén egy kis táp vár ránk. A többi szobában még találhatunk töltényeket, ám többek közt mesterlövészpuskához, erre pedig ugye egyelőre nem lesz szükségünk, tehát csak felesleges időpocsékolás szöszmötölni velük. A kisszobából visszanézve találunk egy lépcsőt – amennyiben mégsem, ne essetek kétségbe, akad még bőven. Ezen szépen komótosan lépkedjünk fel, majd mielőtt az őrök túl nagy lármát csapnának, tömjük be a szájukat ólommal. Itt az idő, hogy felkeressük Don Giuliano-t. Tervezzétek gyorsra a belépőt, ne maradjon ideje lövöldözni. A „börtön” kulcsát még véletlen se felejtsétek nála! A szemben lévő szobában az egyik őrnek shotgunja van, amit még hosszú ideig nem találunk a játékban, ha most nem vesszük el tőle, úgyhogy javaslom a likvidálásukat. Eztán ha félős vagy, akkor irány vissza a pincébe arra, amerről jöttél, a kicsit forróbb vérűek azonban kiállhatnak az erkélyre snipolni… persze egyelőre csak pisztollyal. A konyha, a medence és a lenti nagyszoba közt sasszézó kertmesterbe így is, úgy is bele kell eresztenünk pár golyót, mert nála van a sportkocsi kulcsa, amivel menekülnünk kell. Ha ezt magunkhoz vettük, nézzünk le a pince megfelelő helyiségébe, ahol szomorúan konstatálhatjuk, hogy Vittoriónak bizony már nyoma sincs. Szaladjunk a háztól különálló garázsba, és lopjuk el a sportkocsit. Vége is a bemelegítésnek.

St. Petersburg Stakeout. Amint kiszálltunk a jól ismert orosz metróból, szedjük fel a folyosó végén lévő batyunkat, majd battyogjunk fel az első lépcsőn, utána pedig balra le. Egy orosz közegnek az a nagyon helyes gondolata támadt, hogy ellenőrizni kívánja a csomagmegőrzőt. Ez legyen az utolsó munkája! Frissen szerzett uniformisunkban sétáljunk fel a felszínre, vigyázva arra, hogy egy ruszki bakához se kerüljünk túl közel. Bár Hitmannek elég tipikus sztyeppénszült feje van, ezek a jó megfigyelőképességű katonák mégis rögtön kiszúrják, hogy nem vagyunk a laktanyatársuk. Talán mert nekünk nem vörös az orrunk?! ☺ Na, de félre a nemzeti előítéletekkel, előre a Puskin-pláza felé, mert bizony a találka nélkülünk is elkezdődik. Javaslom a lenti, folyó menti utat. Itt talán kevesebb a járőr, no meg szebb a kilátás a Nevára. Rohanjunk nyugodtan, csak, mint már említettem, a többi bakát igyekezzünk széles ívben kikerülni. Az épületbe való bejutáshoz mindenképp a hátsó bejáratot ajánlom, ezt legalább kívülről nem őrzik, így nem szúrunk szemet a városban járőröző haderőnek. Bent persze vár ránk két antipatikus személy, ezért a hangtompítós Berettánkat helyezzük készenlétbe, mielőtt kinyitjuk az ajtót. Itt ajánlatos menteni, ugyanis ha elkezdünk lövöldözni, a tábornokok úgy szétszaladnak, hogy én már meg nem mondom, melyiket kell lelőni. Ha sikeresen és zaj nélkül elimináltuk a két őrt, vegyük át az egyik ruháját, majd az embereket változatlanul kerülve menjünk a másik oldalra, majd fel a lépcsőn. Mint gondolom rájöttetek, itt az a trükk, hogy a generálisok közül csak a célpontunkat ölhetjük meg, ha bárki mással végzünk, vége a küldetésnek. Termé-



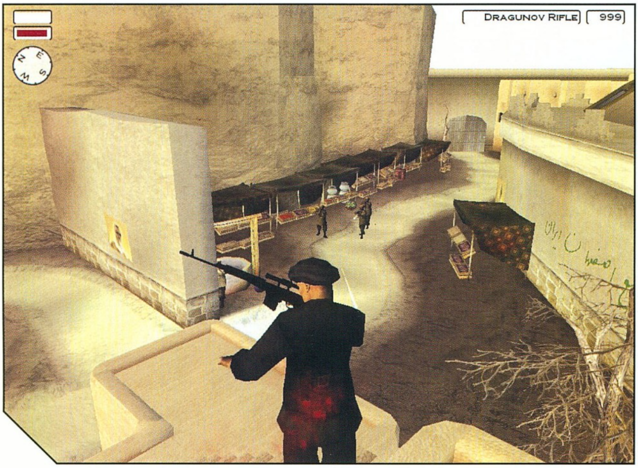


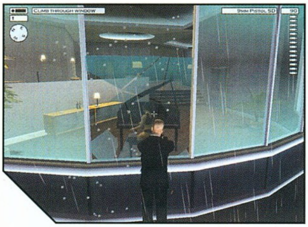


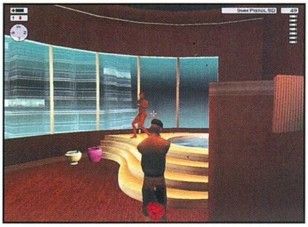
szetesen mindegyik ugyanúgy néz ki, vagy legalábbis nagyon hasonlít a másikra, és azonos uniformist visel, valamint a térképen is az összes targetként került jelölésre. Diana ugyan folyamatosan adagolja az infókat, amik alapján felismerhetjük, de nektek most még az erre való odafigyelést is megspóroljuk. Ha a lépcső felénél jobbra kanyarodsz, és az ottani ajtón mész be, az asztal átellenes oldalának másik végén ülő tábornokot kell lelőnöd. A vörös bőrkabátos, az oroszokról kialakított sztereotípiákba pontosan beleillő gengszterarcot majd jól nézzétek meg, mert ő lesz a.... találjátokkimi! Most már nem maradt más hátra, mint autórunt bekapcsolni, és futni–rohanni–vágtatni vissza a metróhoz, lehetőleg úgy, hogy minél kevesebbszer találjanak el. Ha sok a töltényed, azt is megteheted, hogy bemész egy-egy nyitott szobába, és megvárod, amíg az őrök java a pisztolyod csöve elé óvatlankodik.

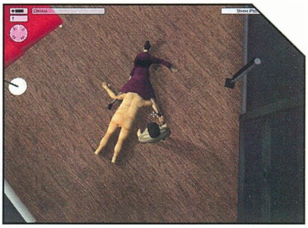
Kirov Park Meeting. A fegyverek közül elég, ha egy konyhakést és egy hangtompítós Berettát veszünk magunkhoz, az igazi mordályt majd a helyszínen kapjuk. Lehetőleg üres kézzel sétáljunk fel a kikötőből, majd menjünk a szemközt lévő konténerekhez. Várjuk meg a közeledő járőrt, majd mikor megfordult, egy hangtalan fejlövéssel próbáljuk meg a másvilágra küldeni. A testét húzzuk be a konténerek közé, a ruháját meg magunkra. Eztán kapjuk fel a snipert és a hozzá való töltényeket – bizony, ez lesz az első „igazi" assasination-ünk. A víz mellett, a korlátnál maradva fussunk végig a járdán, ilyen távolságból a „parkőrök" nem tudják eldönteni, hogy a szériafelszerelés AK47-et, vagy egyéb, ez esetben veszélyesebb orosz fegyvert lóbálunk-e a kezünkben. A templomot kerüljük meg hátulról, majd bújjunk a távolabb lévő konténerek mögé. Várjuk meg, amíg a járőr megérkezik, körülnéz, megfordul, majd rohanjunk a háta mögé, és vágjuk bele a késünk – mintegy a változatosság kedvéért. Ha a teste nem lóg ki a templom mögül, akkor hagyjuk, egyébiránt húzzuk beljebb, majd sétáljunk a kis ajtóhoz. Törjük fel a zárat, majd futólépésben induljunk el felfelé. A tetőhöz közeledve, mikor már hangosan haljuk a harangtorony tetején félreérthetetlen figyelmeztető jelzésként fütyörésző katonát, lassítsunk le, és szorítsuk erősebben a bicskát. Felérve ne hagyjunk helyet kérdezősködésnek, gyorsan és precízen szeleteljünk! Itt az ideje a Dragunov célra tartásának. Pásztázzunk végig a parton, majd ha megvannak célpontjaink, igyekezzünk először a barnaruhás maffiavezért befogni, mivel ő tud előbb kikerülni látókörzetünkből, ha futni kezdenek. Amennyiben sikeresen elimináltuk a két célpontot, választhatunk. A gyengébb idegzetűek fussanak a motorcsónak felé, ahogy a lábuk bírja, a vérre szomjazók viszont maradjanak a harangtoronyban, és hozzák tűzkész állapotba a földön elnyúlt hulla Kalasnyikovját. A 30 töltény nem lesz elég, úgyhogy a feljövő katonák hulláit folyamatosan kell majd fosztogatni. Próbálj jó pozíciót találni, mert expert fokozaton már igencsak kemény menet lesz ez az első mészárszék. Amennyiben sikeresen vörösre festetted az egész lépcsőházat – lehetőleg mások vérével –, ajánlom, hogy a snipert fogd a kezedbe, mivel AK-d már úgyis van a fészerben, ilyet pedig jó darabig nem fogsz találni, ha most nem viszed el.

Tubeway Torpedo. A csatornákból felkászálódva óvakodjunk a ládák mögé, és várjuk meg, amíg a derék conscript a megfelelő pozícióba ér a halálhoz. Ruháját felvéve, hulláját a csatornának adva menjünk fel a szemközt lévő „gangra", majd a dobozok mögött végigfutva, a szemközti oldalon visszalépve párat vegyük fel az ügynökség ajándékait. Ezután pattanjunk fel a teherautó rakterébe – nem nagy gond, ha a ruszkik felismernek, nem jellemző, hogy a kocsi végállomásáig elfutnának. Itt a kiszállással már némiképp óvatosabban kell eljárnunk. Elég, ha a hátsó bejárónál sétálgató őrt intézzük el. Az előcsarnokban csak egy legény rója a köröket, igazából nem jelenthet veszélyt, az élete rajtatok múlik. Ha a lifttel leértünk az első, és egyben legnagyobb alagsori szintre, az egész pályát körbejárva kell a lejjebb vezető lifthez eljutnunk. A gyilkosságokat lehetőleg kerüljünk, a nagy testvér – s ez, mivel oroszok közt járunk, még stílusos is ☺ – a kamerákon át mindent lát. Igyekezzünk az egyes őrök mögött lépkedni, ha szembe jönne egy, surranjunk a kis bemélyedések egyikébe, arccal a falnak, így senkinek sem tűnik fel idegen mivoltunk. A megfigyelőszobához érve az ajtónak háttal pózoló tisztet bármilyen retorzió nélkül semlegesíthetjük – ám lehetőleg késsel tegyük. A második felvonónál posztoló őrnek esetleg szemet szúrhatunk, ám ha a másik járőrt nem elimináltuk, inkább siessünk a liftbe, s vele a legalsó szintre. Itt mindössze egy katona lézeng, három pedig a szobájá-





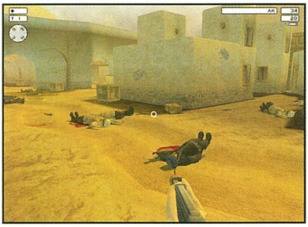




ban üti el unalmas óráit. A legbiztosabb, ha minddel végzünk, ez egy Kalas csövét az őrszoba ajtajára beállítva nem okozhat gondot. A vallatószobába érve használjuk ki, hogy a generális nem lát minket, s az üvegen keresztül egy gyors sorozattal vessünk véget pályafutásának. Átmászva a kitört ablakon nyugodjunk bele, hogy a Hitman-széria során immár harmadszor mentjük meg az öreg jenki életét – és még mindig ugyanabban az idétlen patrióta alsógatyában van. Visszaliftezve az előző szintre most már nyugodt szívvel eresszhetünk egy golyót az íróasztalnál szöszmötölő bakába – ám még mindig csak hangtompítóssal. A térképen nagy sárga maszattal (robbantás) jelölt csatornalejárathoz settenkedve dobjuk le a minibombát a résnél (drop weapon!), majd távolabb állva a detonátorral hozzuk működésbe. Eztán ahogy a lábunk bírja, rohanjunk a kijárathoz, mert a robbanást garantáltan a szinten lévő teljes orosz erő hallotta, és kíváncsi is rá, mi történt.

Invitation to a Party. Pihentető küldetés elé nézünk. A motorcsónakból kiszállva elsőként vegyük fel felszerelésünket, majd a kastély kertfala és az emeletes ház közti sikátorban kövessük az őrt, s ha elég távol került az úttól, végezzünk vele. A környéken kolbászol egy pincér is, az ő halála hasonlóképp szükséges. Ruháját felöltve, kulcsával pedig a kis kertkaput kinyitva fussunk a mélygarázshoz. Ott három őr is gondoskodik a biztonságról, ám szerencsére egyiküknek sem tűnik föl egyhamar, hogy a kiment pincér időközben megkopaszodott, úgyhogy csak szépen, komótosan, az erőszakot kerülve, a konyhán át sétáljunk a fel a földszintre, s az embereket most is kerülve tegyünk egy látogatást a bálterembe. Már meg is van a célpontunk. Várjuk ki, amíg a szobája felé indul, s közepes távolságból kövessük. Ha mindent ügyesen csináltunk, egyik őr sem fúj riadót. Amint belépett a szobájába, vegyük elő a hangtompítós Berettánkat, s benyitva mind a generálist, mind az esetlegesen ott tébláboló szobalányt likvidáljuk – nem maradhatnak tanúk. Most már nincs más dolgunk, minthogy a térképen figyeljük, amint a Spetnaz ügynök sorra járva a széfeket kinyírja a nagykövetet, magához veszi a táskát, majd a főbejáraton távozik. Eredjünk a nyomába, majd ha már a kaputól elég távolra értünk, vegyük elő a kést, köszönjük meg neki a hatékony párhuzamos munkát és vágjuk el a torkát. A hullával ne foglalkozzunk, csak magunkra tereljük a gyanút. Vegyük fel a táskát, és szépen sétáljunk le a motorcsónakunkhoz.

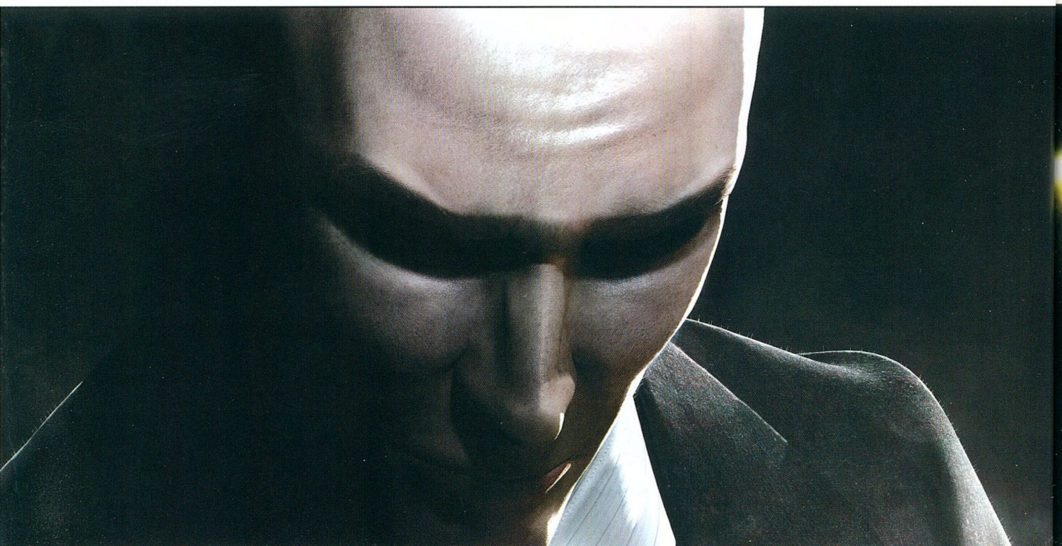
Tracking Hayamoto. Amennyiben expert vagy pro fokozaton játszol, előrebocsátom, ez kemény menet lesz. Akik normálon játszanak, azok megpróbálkozhatnak a pálya végigdarálásával is – az alábbiakban én is ezt írom le, csak épp magasabb túlélési esélyre játszva. Először is várjuk meg, amíg a két járőr a lehető legközelebb ér a kapuhoz, majd mielőtt az egyik felfoghatná, mi történt a másikkal, eresszünk mind a kettőbe golyót. A tetemeiket húzzuk a bokrok mögé. Álruhát felvenni itt felesleges, a japcsik azonnal kiszúrnak, ugyanúgy, mintha megszokott öltönyünkben lennénk. Simuljunk szorosan a kerítés falához, úgy araszoljunk előre. A visszafelé ballagó őrbe még most szórjunk ólmot, hulláját pedig húzzuk a garázsajtó elé, a fal takarásába. A közben kint körülnéző őrt sem árt megölnünk, de ezzel csak óvatosan – ha túl közel van az ajtóhoz halála pillanatában, az egész villa kicsődül. Lépjünk be a garázsajtón. Az itt álló kocsiban figyelemfelkeltésképpen megnyomhatjuk a dudát, de szerintem felesleges. Kapjuk elő a késünket, s az ajtón kirontva egy rohamszerű támadással döfjük le az ott strázsáló fickót.
Pár lövést a rizspapír ajtóba eresztve (kövezzetek meg, nem tudom mi a japán neve) csalogassuk be a kint császkáló őrt, majd pár ugyanolyan golyóval küldjük is tovább a másvilágra. Szorosan a fal mellett maradva „kommandózzunk" a következő szobába – így a szemben lévő badis gyerek nem vesz észre. Figyeljük a térképet, s ahogy az őrök szétválnak, egyenként nyírjuk ki őket, s rejtsük el a szobákba a tetemeiket. A konyhából nyíló ajtón

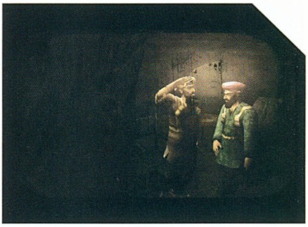


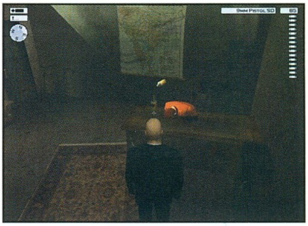
tanácsos kimenni, s lopakodva végezni a kert hátsó részének strázsáival. Menjünk a helikopter felől nyíló ajtóhoz, s a benti térképet figyelve várjuk ki, amíg az őrök – tehetségünktől függően – vagy egymás mellé érnek, vagy eléggé eltávolodnak egymástól, lényeg, hogy mindkettővel végezzünk. Ha maradt még egyedül kószáló bárányka, vágjuk le, ha nem, tetszés szerint elölről vagy hátulról, immár egy arra érdemes gépfegyverrel a kezünkben rontsunk be ifjabb Hayamotóhoz, s asztaltársaságával együtt küldjük a másvilágra. Nem lesz könnyű, alkalmazd a helyzethez legmegfelelőbb taktikát! Ha berontás helyett kicsalogatod őket, úgy lehet, hogy tovább tart, mire végzel, és többet is kell ölnöd, de biztonságosabb. Ha ez megvan, helyezzük a jeladót Hayamoto testére, majd fussunk ki a főkapun.

Hidden Valley. Hangulatos és rövid pálya elé nézünk. Próbáljunk észrevétlenül az alagútlejáró másik feléhez kerülni, ahol csak egy járőr ténfereg, és ahol egy íjpuska vár ránk. Miután elintéztük az őrt, vegyük fel a ruháját és az íjpuskát, mivel a későbbiekben erre inkább szükségünk lesz, mint a hangtompítós SMG-re. Aki biztosra akar menni, az dobja le a nyílpuskát a közeli „kútba", majd másszon utána a géppisztollyal. Lent csak egy őr vár, és az alagútbeli utunk sem lesz problémás, annak ellenére, hogy ott már sokan vigyázzák a rendet. Lényeg, hogy sose hagyjuk leellenőrizni az azonosítónkat. Ha óbégatnak, hogy álljunk meg, ne foglalkozzunk velük, kerüljük ki őket széles ívben és fussunk tovább – az esetleges konfliktusokat pedig változatlanul Berettával rendezzük le. A karunkon a nyílpuska lógjon – a pálya végén úgyis ezt visszük tovább, a következőn meg találunk még SMG-t bőven. A feljáró előtti utolsó aknában másszunk ki, majd – mielőtt az tenné meg velünk – lőjük ki a közeli torony mesterlövészét. Eztán már csak el kell futnunk az Exitként jelölt ajtóig.

At the Gates. Bár a pálya rövidnek látszik, valamivel hosszabb, mint gondolná az ember, úgyhogy jobb spórolni a mentésekkel. Íjpuskánkkal intézzük el a környéken járőrözőket, majd óvatosan araszoljunk ki a legközelebbi torony körzetébe, és állítsunk egy tollas vesszőt a fent kempelő fickó fejébe. A mesterlövész tornyának sarkából próbáljuk magunkra vonni a közelben járőröző fickó figyelmét, majd ha elég közel ért, a Berettánkkal kínáljuk meg. Hamarosan jön ellenőrizni a társa. Ha ezzel megvagyunk, lőjük ki az innen befogható két snipert – egyiket a kastélyban, másikat a maradék őrtoronyban. Nekem szerencsém volt, ez utóbbi kiejtette az ablakon a csak a játék legvégén elérhető „Custom Rifle"-t. Játsszatok erre ti is, hátha összejön! A térképen immár bejelölésre került az első felrobbantandó áramgenerátor a torony – szemből nézve – jobb oldalán. Csak egy őr védi, elég neki a hangtompítós pisztoly. A generátor középső részébe lehetőleg minél távolabbról lőjünk

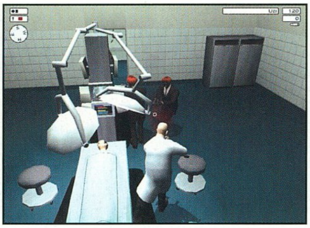


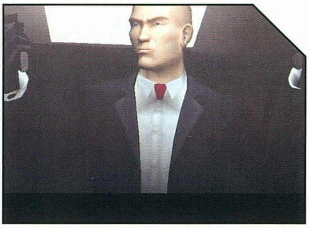




bele, mert tekintélyeset robban. A fal tövében osonjunk vissza a főbejárathoz – immár be tudunk menni. Rögtön az átjáróban jobbra van egy rejtett faajtó, ezen felmehetünk egy rövid, zárt folyósóra. Két-három őr van a földön, ugyanennyi nindzsa a keresztgerendákon – ez később is kedvelt helyük lesz. Mivel utóbbiak mindössze egy katanával, ám a jedik golyóelhárító képességével nem rendelkeznek, ennek a szintnek a megtisztítása nem jelenthet gondot. Az udvarra óvatosan merészkedjünk ki, mert a lövésztoronyban még van egy sniper, akit eddig nem lehetett befogni. Most tegyük meg – immár olyan közel van, hogy SMG-vel sem okozhat problémát. Kapcsoljuk ki az áramfejlesztőt, s a szabaddá vált úton lopakodjunk fel a következő szintre, ahol még az előzőnél is kevesebb ellenfél vár ránk. Ennek a folyosónak a végén van az utolsó, a térképen nem jelölt kapcsoló, melyet lenyomva minden akadály elhárul a kastélyba történő mélyebb behatolás elől. Az egy helyen sorban leső mesterlövészeket gondosan elkerülve fussunk fel a kijárathoz – ill. a kastély belső bejáratához.

Shotgun Showdown. Rögtön az előtérben találunk egy rejtekajtót, ami az első emeletre visz. Óvatosan menjünk fel, és lőjük le a nindzsát. Kizárólag a keresztgerendákon lépkedjünk, mert a padló többi része fülsértően recseg! Miután átöltöztünk, és kiegészítettük tölténykészletünket, álljunk a megfelelő pozícióba, és pár lövéssel az SMG-ből csalogassuk ki a lézer túlsó oldalán posztoló őröket. Ezután a másik lépcsőn fussunk le a kezdőszintre, ellenőrizzük a térképet és utunk biztonságát, majd a felső részen jelölt felkiáltójelnél vegyük fel a kulcskártyát. Fussunk vissza az első emeletre, majd onnan a hátsó lépcsőn le a pincén át a kiállító terembe. Mindössze egy nindzsa keresztezi az utunkat. Rakjuk zsebre a céltárgyat, majd induljunk el vissza, felfelé. A második emeletet szintén csak egy őr védi, ellenben a harmadikat túl sok – egy az egyben kihagyhatjuk, mivel a feljebb vezető lépcső rögtön ott van az orrunk előtt. Ha a negyediken találjuk a gését, szívfájdalom nélkül öljük meg – túl jók a megérzései kilétünket illetően. Menjünk be a paravánok közé, ahol egy újabb ismerőssel futhatunk össze – szerencsére a lenge köpenybe burkolódzott lányka valamelyest kellemesebb látványt nyújt az alsógatyában rohangászó veteránnál. Miután kiegyeztünk vele, s megígértük, hogy kiszabadítjuk – mintha olyannyira fogoly lenne a kis... – menjünk fel az ötödik emeletre, s készüljünk fel egy bemelegítő csatára. Még ugyan nem szükséges feltétlen tűzpárbajba keveredni, ám félő, hogy az itteni egységek a későbbi, nagyobb harcnál utánpótlást jelentenének. A hatodik szintre óvatosan sétáljunk fel – a kilátásban gyönyörködő öregurat még a lépcsőről lőjük fejbe (ne nézzetek így, ő itt a főellenség!), a galériáról leugráló hat nindzsát pedig igyekezzünk a lehetőségekhez mérten fejbe találni. Megfutamodni nem tanácsos, mert általá-





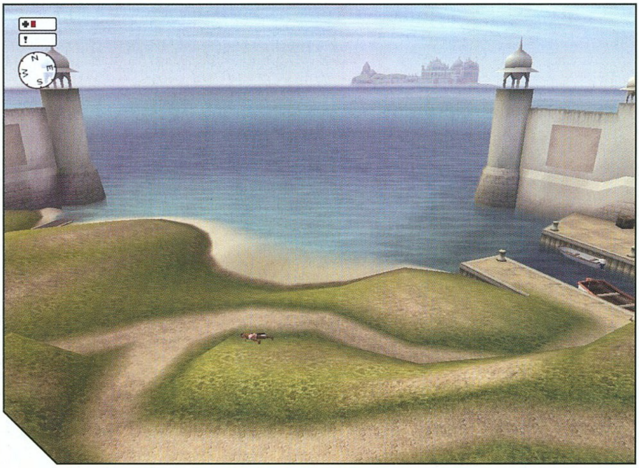
ban ránk csődítik az egész kastélyt, amit igen nehéz túlélni. Ha sikerült végezni velük, menjünk vissza a lányért, majd vele le az első szintre, s ki a helikopter-leszállóhoz. Az itt szolgálatot teljesítő tucatnyi derék japánról jobb tudomást sem venni – adrenalin-függők persze kivételek –, ha minden jól megy, nem tudnak lelőni, amíg a helikopterhez szaladsz.

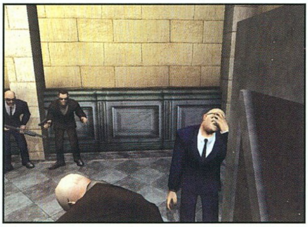
Basement Killing. Íme a játék egyik legrövidebb, ám egyben számomra legélvezetesebb küldetése. Ha ügyes vagy, 4-5 perc alatt végezhetsz vele. Kezdésnek fussunk el jobbra, majd a detektorkapuk előtti beugróban, ahonnan a mosdók és a konyha is nyílik, szintén jobbra, a tűzoltók szobájához. Malajziában úgy látszik elég tehetetlen egy banda a tűzoltóság, ugyanis mikor benyitunk, ahelyett, hogy kitessékelnének, elfutnak, és őrökért óbégatnak. Ne aggódjunk, egy „gyanús kopasz embert" fognak keresni, ránk pedig az egyik padon egy tűzoltóruha, a falon meg egy balta vár. Ha sikerül innen gyorsan kiiszkolnunk, így már átmehetünk az ellenőrzőkapun feltűnés nélkül. Tegyük is meg, majd balra fordulva vegyük az irányt a lift felé. Az alaptézis, miszerint ne mutogassuk az őröknek nagyon magunkat, most is fennáll, bár a ruha sehol sem látszik át. A lifttel leérve a nagy teremben egy járőr rója a köreit. Ideje baltás gyilkossá vedlenünk! A kis üvegablakos szobában is intézzük el a két szerencsétlent, majd lőjük ki a belső ajtóhoz legközelebb álló monitort. Meglehetősen sajátságos módszer, de Kuala Lumpurban így lehet kikapcsolni a védelmi rendszert. Ezután vegyük az utunkat a lefelé vezető lépcső irányába. Lent törjük föl az ajtót, majd mielőtt programozó barátunk a riasztóért nyúlhatna, lőjük fejbe. A videóbetét megtekintése után fussunk vissza az őrszoba liftjébe.

The Graveyard Shift. Egy újabb, szinte már szemtelenül egyszerű küldetés. A járőrök szétszórtan mozognak, így nem jelent gondot a megfelelő elemek likvidálása. Egyet mindenképp tegyünk el láb alól, majd hulláját elrejtve, ruháját felöltve szépen sétáljunk a rendszergazda szobájához. Próbáljunk akkor végezni vele, mikor a lehető legkevesebben vannak a szobában és a környéken, majd vegyük fel az íróasztalról a kártyáját. Ezzel már be tudunk lépni a szerverszobába, ahol telepítenünk kell a feltörőeszközt. Eztán battyogjunk vissza a hídhoz, lőjük ki az ablakot, majd a két őrt eliminálva siessünk az ablakmosó-kosárhoz!

The Jakuzzi Job. Az FCK-ban zajló küldetések zárófejezete már egy fokkal nehezebb lesz, mint az előzőek, ám még mindig nem nehéz. A lakosztályban mindössze hat őr tartózkodik – a csajok is veszélyesek! –, úgyhogy ezek eliminálása is megoldható, ám vigyázzunk rá, hogy egyikük se hívhasson erősítést. Fedezékből, esetleg a kinti korlát túloldaláról lőjük le őket a hangtompítóssal. Aki a lopakodásban leli kedvét, annak azt ajánlom, kússzon a párkányon a legutolsó szobáig, majd ott be az erkélyre. Itt várjuk meg, amíg mindenki kimegy a szobából, majd az ajtón jussunk be. A széf terméből egyenesen a vele szemben lévő szobába menjünk, s ott vágjuk le a biztosítékot. Ha ez megvolt, az őrök útvonalára figyelve húzzuk el az előző szobában lévő festményt a széf elől, majd azt kinyitva tegyük zsebre a pénzt. A nagyteremben tulajdonítsuk el a szobrot, majd lopakodjunk Charlie nőkkel tömött jakuzzijához. Itt igyekezzünk gyorsan és precízen kinyírni mindenkit, majd siessünk ki az erkélyre, ahol a feljövő őrjáratnak nem keresztezzük az útját – ha nem riasztottak, akkor amúgy is csak egy technikus jött fel. Forróbb vérűek még a megérkezés pillanatában, a liftben halomra is lőhetik az őrjáratot, megvan az esély a sikerre. Eztán már csak a távozás marad hátra.

Murder at the Bazaar. Első afganisztáni küldetésünk szokás szerint nem lesz különösebben nehéz. Vegyük az utunkat rögtön balra, a hadnagy háza felé. Várjuk meg, amíg az őr eltűnik a hátsó sikátorból, majd a zárat feltörve óvatosan lépjünk be a házba. Helyezzük készenlétbe a Berettánkat, majd háttal felfelé, fejünket a plafonnak szegezve kezdjünk el araszolni a lépcsőn. Hamarosan meg is pillantjuk céltáblánkat, Ahmed Zahir hadnagy fejét. Vegyük el tetemétől a térképet, majd öltsük fel a ruháját. Ezután ahol tudunk, fussunk, egy idő után ugyanis az őrök megtalálják a hullát, és akkor az egész város kollektívan nyit ránk tüzet. A bazárt a pályakijárat felőli végén közelítsük meg, s sétáljunk Amin ezredes felé. Testőre mikor meglát minket – a hadnagyot –, illedelmesen magára hagyja „felettesünket". Diszkréten puffantsuk is le szegényt, majd a kulcsot elvéve szaladjunk a kijárathoz.

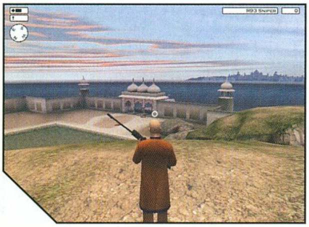


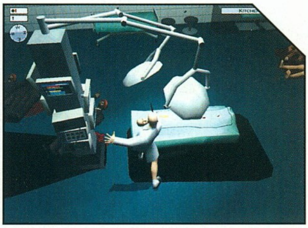


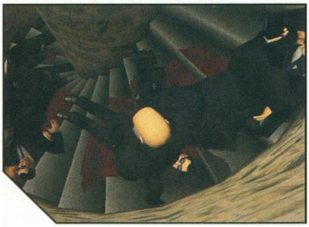
The Motorcade Interception. Szomorúan konstatálhatjuk, hogy mindössze egy fojtóhúrt hagytak fegyvertárunkban, mely ebben a részben már szó szerint semmire sem használható. Utat tisztítani meg se próbálkozzunk vele, inkább fussunk helyi ügynökünkhöz, aki egy remek mesterlövészpuskával vár minket. Ha elég gyorsak voltunk, most az egyik őrnek pont a kereszteződésnél kell lennie – nézz rá a térképre, és tudni fogod, melyikről van szó (ha nem, akkor késtél). Fussunk ki az útra, majd a sziklafalhoz közeli sarkon be, s a távcsőbe nézve várjuk, amíg a szerencsétlen katona belefut a csapdánkba. Elméletileg max. 1-2 őr hallhatja meg a lövést, esetükben hasonlóképpen járjunk el. Húzzuk fel áldozatunk ruháját, így már nem akarnak kapásból lelőni, csak ha közelről látnak meg a másfél méteres mordállyal. Másszunk fel a városkapuval szemben lévő tipikus „kemper helyre", s várjuk meg, amíg a konvoj közeledni kezd a város felé. Célpontunkat nem lesz nehéz kiszúrni, a fekete limuzin hátsó ülésén foglal helyet. Ha a kocsi folyamatos mozgása vagy Hitman idegbeteg zihálása miatt nem tudnánk befogni, először lőjük ki a sofőrt. Azért jó még a városon kívül elintézni Abdul kánt, mert így legalább a UN erőket késleltethetjük, akiket ugye nem ölhetünk meg. Előrelátó emberek talán egy AK-t is odakészítettek maguk mellé a meneküléshez – ellenkező esetben mindössze egy lehetőség maradt, a futás. Ez expert és professional szinten már igen kemény menetnek számít, úgyhogy ajánlott jó előre begyakorolni az útvonalat a falon lévő réshez!

Tunnel Rat. Egyszerű és rövid küldetés. Induljunk a romok felé, majd az első lépcső körül lelőve az őröket, (természetesen immár egyenruhában) fussunk a földalatti szintre. Husseint (nem, ő nem Saddam) a térképen nem jelölik, de mi nyugodtan sétáljunk a jobb oldalán lévő kör alakú szobához, a nem kívánatos őröket semlegesítvén, hulláikat a vízbe dobva. Ha megérkeztünk, nyissuk ki az ajtót, majd ízlés szerinti módszerrel végezzünk a célponttal. Induljunk a térkép bal felső sarkában lévő szállítmány felé, továbbra is ügyelve arra, hogy az őrök ne vegyenek észre. Szálljunk be a liftbe, emelkedjünk a felszínre, majd semlegesítsük a helikopter-leszálló környékén járőröző arabokat. Ennyi.

Temple City Ambush. Felettébb békés egy misszió. Először látogassuk meg a közelben lévő ügynökségi kapcsolatunkat, majd a város másik végében lévőt. Lassan már hagyományként a Hitman játékokban, ismét feltűnik amerikai „kollégánk", ráadásul ezúttal még részeg is. Miután előadta nekünk zavaros dumáját, igyekezzünk vissza a piactérre, nyírjuk ki a két bérgyilkost, s lefényképezni se felejtsük el őket! A turbános arcok tényleg rendőrök, tehát intézzük úgy az akciót, hogy egy se tartózkodjon belőlük a közelben. Fussunk vissza a fotókkal illuminált ismerősünkhöz, ám a beszélgetést már intsük le, s kezünkben a Berettával tegyük ártalmatlanná az ajtón berontó bérgyilkost. Nemsokára feltűnik még kettő a kijárat utcájában, egy ablakban meglapulva. Ide hátrébb, egy létrán tudunk felmászni. Ha az utolsó ellenfeleket is kilyukasztottuk, irány a kis bolt, ahol az egyik szőnyeget félrehajtva egy titkos járaton (elég erőltetett és nevetséges módon) juthatunk át a következő pályára.





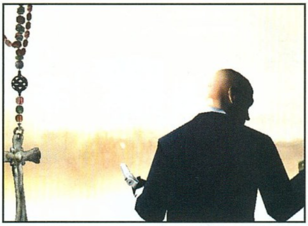


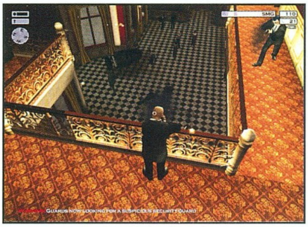
The Death of Hannelore. Kifejezetten kellemes, igényes küldetés elé nézünk, a Codename 47 hangulatát idézi. Kezdésképp végezzünk a közelben tébláboló őrrel, ruháját húzzuk fel, hulláját pedig rejtsük a dobozok mögé. A behatolási út tetszőleges, az őrök elcsalogatásával be lehet jutni a jobb oldali bejáraton is, ám a csatornánál garantált a problémamentes behatolás. A lyukat, ahol a szennyvíz lefolyik, a térkép jobb-közép részén találjuk. Ha bent vagyunk, siessünk a bal alsó sarokban jelzett szoba irányába, ahol egy nélkülözhetetlen kulcsot, valamint mérget találunk. Amint ezeket felszedtük, a jobb felső sarokban található felkiáltójelnél lévő szobában öltsük magunkra a betegruhát – e nélkül a doktorig biztos nem jutunk el békésen. Ellenben ha egy ilyen köpennyel indulunk a felső részen található kis csarnok, és a belécsatlakozó két lépcső irányába, az őrök kedvesen érdeklődnek egészségi állapotunk iránt, vagy épp megjegyzik, hogy ma már egész jó színben vagyunk. Az emeleten egy darabig hallgathatjuk, ahogy a doktor a gyógyszereinkről és az állapotunk javulása érdekében szükséges teendőkről tart felvilágosítást – még szerencse, hogy rövidlátó... –, majd ha meguntuk, többféle gyilkossági módszer közül is választhatunk. Beletehetjük a mérget a poharába, végre használhatjuk a fojtóhurkunkat, elvághatjuk a torkát, vagy csak snasszul fejbe lőhetjük. (Ez a játék gonosz, ha most se szoktál még hozzá, akkor ez nem a te programod!) Már csak annyi a teendőnk, hogy kis gyógyszeres szobába húzzuk a hullát, majd tetszőleges útvonalon a motorcsónak irányába távozunk.

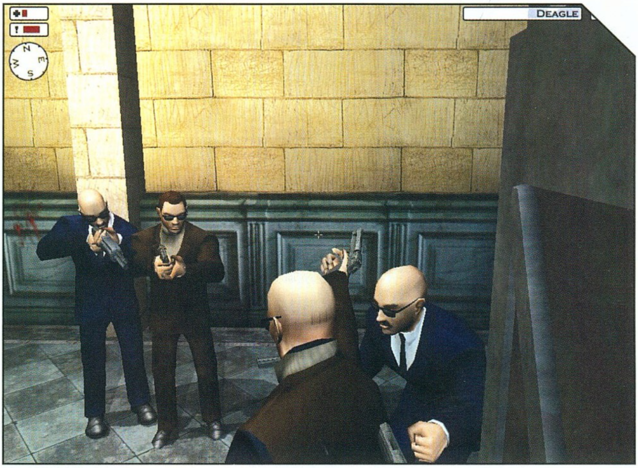
Terminal Hospitality. A csónakunktól lopakodjunk a közeli ládák mögé, majd mikor a hajón álló őr nem látja, végezzünk a lent császkáló sárgaruhással, hogy aztán az a sárga ruha rajtunk díszelegjen. A kórház épületébe a baloldali fal egyik ablakán be lehet mászni, de igazából a főbejáraton sem probléma bejutni. Ha benn vagyunk, az őröket és ápolókat kerülve (ebben a programban túl nagy szerepet kapott a női megérzés!) sétáljunk a második emeletre, a térképen jelölt szobában vegyük fel kis csomagunkat, valamint a mögötte lévőben az orvosi köpenyt. Ha ez megvolt, a lifttel menjünk le az alagsori szintre, a műtőtermekhez. A napirenden lévő műtéthez szerezzünk egy szikét, lehetőleg az egyik nyitott szobából. A kultusz vezetőjét a jobb felső sarokban lévő lépcsőről lefele jövet balra eső szobában őrzik (remélem, érthető volt – ha nem, menj fel a szellőzőrendszerbe, és vizsgáld végig a műtőket!). Ha bent vagyunk, álljunk a beteghez kezünkben a szikével, majd a use gomb megnyomása után lássunk is hozzá a műtéthez, melyeket nemsokára *„Doktor! Doktor mit csinál?! Doktor, megöli a beteget!"* felkiáltások kísérnek, finom utalásként arra, hogy dolgunk végeztével pucoljunk innen, ahogy csak a lábunk bírja, természetesen motorcsónakunk felé. Útközben még ér minket egy elgondolkodtató meglepetés, de ezt nem lövöm le.

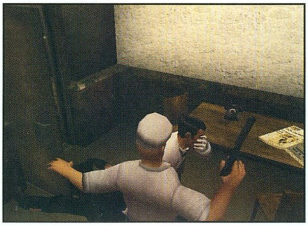
UTÓVÉLEMÉNY

Így a második végigjátszás után néhány tekintetben módosítanom kell a tesztben leírt véleményemet. A küldetések nehezebb fokozaton játszva, ahogy számítottam, nagyobb élményt jelentenek, bár még így is túl rövidek. „Ésszel játszva" a Hitman 2 sokkal többet ér, s talán még pozitívumként is feljegyezhető, hogy bizony másképp is végig lehet szaladni a programon. Most sok olyan tárgyat, fegyvert megtaláltam, amit első nekifutásra nem, így ezen a téren is pontosításra szorul egy-két mondatom. Összességében azonban a játékra adott 91%-os pontszámot változatlanul helyénvalónak érzem.









St. Petersburg Revisited. A terep már ismerős, úgyhogy nem is magyarázok sokat. A szekrényeknél vegyük ki a snipert, ám a fejlesztők nagyon ravasz módon töltényt már nem tettek mellé, ahogy egyéb fegyvereket sem vihettünk az utolsó előtti misszióra. Elég szánalmas megoldás, de elviseljük. A puskát a civilekre vigyázva cipeljük a következő, utcai utánpótlás közelébe – igen, itt vannak a töltények – ám arra vigyázzunk, hogy az őrök ne lássák meg a kezünkben, mert egy zongorahúrral semmi esélyünk rá, hogy felülkerekedjünk rajtuk. Ha már megvannak a töltények puskánkba, vadásszuk le az itt császkáló három őrt, majd vegyük el pisztolyaikat. A házzal ne foglalkozzunk, itt igazából nem a mesterlövészet a feladatunk. Szaladjunk a Puskin épületbe, azon belül is a második emeletre, ahol megszemlélhetjük főellenségünk...

HITMAN 3

A történet még nem fejeződött be. Az IO Interactive sajtóreferense a közelmúltban pedig egyértelműen be is jelentette, hogy folytatni kívánják műfajteremtő sorozatukat, már tervezik a Hitman harmadik részét. Mivel a megjelenés legkorábban 2004-re várható, szinte teljesen biztos, hogy egy új motor hajtja majd a játékot, ám a változások nagy valószínűséggel csak a grafikát és a játékmenetet érintik majd – a zenét továbbra is a jól bevált Magyar Rádió Szimfonikus Zenekarának előadásában tervezik rögzíteni.

papírmaséját. Érezhető volt, hogy túl könnyű idáig eljutni, ám a csapda bezárult, s a menekülés már közel sem lesz ilyen egyszerű. A szomszédos szobában találjuk klón-társunkat, s csak miután végeztünk vele, kezdhetjük meg a futást vissza a metróhoz. Autorun, oldalazás, és a túlságosan útban álló ellenfelek kilyukasztása vezet a célhoz – de még ezzel a módszerrel sem lesz könnyű visszajutnunk a metróhoz.

Redemption at Gontranno. Az utolsó küldetés nehézségében bizony méltó státuszához. Egy szál húrunkkal ne is nagyon próbálkozzunk emberöléssel – bár kellő türelemmel véghezvihető, inkább az őrök járását és tekintetük irányát figyelve lopóddzunk a kis faházhoz, mely fegyvereinket őrzi, s vegyük fel a használhatónak ítélt cuccot. Az első darálás során legjobb egy gyors, sorozatlövő fegyvert használni – én a jó öreg AK-t részesítettem előnyben. Az esztelen mészárlást mindössze a templom környékén járőrözőkön lehet alkalmazni, maga a kápolna annyira be lett védve mesterlövészekkel, hogy csak ésszerűen felépített taktikával lehet érvényesülni. Ajánlom, hogy először a „dungeon"-ből araszoljunk felfelé, lőjük ki az innen elérhető ellenfeleket, valamint kis figyelemfelkeltéssel csaljuk csapdába az unintelligensebb példányokat. Ha minden elérhető ellenféllel végeztünk, nyissunk be a főbejáraton, majd az erkélyt óvatosan végigjárva lőjünk ki minden látható elemet. Nem könnyű, gyorsaságot és precizitást igényel – s ami nagyon fontos: figyeljünk oda, hogy mikor mentünk, mert ez a küldetés a látszat ellenére a lassú haladás miatt egyáltalán nem rövid (a Hitman 2 átlagos 5-15 perces küldetéseihez viszonyítva, persze). Ha mindenki meghalt, akit puskacsövünk befoghatott, sétáljunk le a földszintre, s nyissunk be a gyóntatószék melletti ajtón (ha a másik oldalán lapul még egy lövész, gyorsan intézzük el). Menjünk be a gyóntatófülkébe, s akár késsel, akár lőfegyverrel adjunk a túloldalon várakozó Szergejnek. Vigyázzunk rá, hogy hova célzunk, mert az orosz medve karjai közt ott vergődik a játék eleje óta keresett istápolónk, Vittorio atya is. Előbb-utóbb beugrik egy rövid cut-scene. Ha ez lepergett, ne vegyük üldözőbe a főgonoszt, hisz eddigre valószínűleg jócskán megcsappant életerőnket sörétese egy lövésével nullára apasztaná. Várjuk csak meg, amíg helyet foglal a balkonon, majd egy ellenfelünk távcsövesét felvéve óvatosan araszoljunk az oltár felé addig, amíg a rácsok közt ki nem villan kopasz feje búbja. Mérjük be, lőjük le, majd nézzük végig... az outrót. Gratulálok a végigjátszáshoz! Remélem, hogy eme segítséget igénybe véve is kellemes élményekkel lettél gazdagabb!

Lord Lucas Z

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

GONDOLATÉBRESZTŐ

E havi Gondolatébresztőnkben egy interjút tálalunk nektek. Mostanában sokat hallani az itthoni játékfejlesztés buktatóiról és a komputerjáték-fejlesztői karrier nehézségeiről.
Ata (30) nem kevesebb mint hét évet töltött a nagy csatorna túlsó partján mint komputergrafikus és zenész. Tapasztalatai alapján most azt próbáljuk meg körüljárni, mennyivel könnyebb vagy nehezebb a helyzet a ködös Albionban?

– Ata, úgy tudom, te már angliai vendégszereplésed előtt is a játékszoftver-fejlesztőként dolgoztál. Merrefelé próbálkoztál?

– Itthon legelőször a Novotrade International-nél kezdtem...

– Ők a mostani Appaloosa ugye?

– Igen ők azok... Velük 1991 őszén véletlenszerűen találkoztam. Nagy élmény volt számomra, mert előtte nem volt kapcsolatom a számítógépekkel. Rajzoltam egy Kék Villám helikoptert, amit a kor akkor technikai színvonalán pixelesen készítettem el. Egy programozó barátom segítségével aztán megpróbáltuk az anyagot beilleszteni a programba. A Novotrade-nél aztán – mint egy abszolút kezdőt – betanítottak, mert látták, hogy jó rajzokat készítettem. A következő hétfőn már ott dolgoztam. Egy sorozat készítésében vettem részt, ami három különböző részből állt. A befejezése majd két évig tartott... Amikor ennek vége szakadt, úgy gondoltam, kipróbálok valami újat. Ekkor már ismerkedtem a 3D grafikával, 3D Studio-ban készítettem szprájtokat, amiket aztán 2D-s szoftverekbe próbáltunk applikálni. Akkori munkatársaim úgy mondták, messze megelőzöm a koromat, és az akkori próbálkozásaink aztán nem is vezettek eredményre. Így, mivel erősen vonzódtam a 3D irányába, elmentem egy 3D animációkat készítő céghez – ez volt az akkori Post Edison.

– Említetted, hogy grafikusként szerezted az első tapasztalataidat a computerrel, azonban úgy tudom, te nem csak grafikusként aktívkodsz...

– Igen, másik nagy szerelem, a zenebona... Zenész is vagyok, elsősorban az elektronikus, experimentális kísérletezés, amibe belefolytam (trip hop, drum and bass, stb.). A zenélés eleinte független volt a munkámtól, de később már játékprojektekhez is készítettem zenéket.

– Tanultad valamelyiket iskolában (grafika, zene...)?

– Nem, effektíve nem... Akkoriban készültem az iparra, vagy a képzőre. Sokat tanultam az akkori Postás Művelődési Házban, ahol akkoriban egy elég komoly kreatív társulás, művészmozgalom kezdett kialakulni... sokat jelentett nekem. Ezenkívül volt az életemben sok tanító, barátok, művészek, festők, stb., még a hímzőasszonyoktól sem voltam rest ellesni trükköket.

– A grafikusi és zenészi pályafutásod együtt futott?

– Nem, először grafikusként dolgoztam. Aztán amikor megkerestem az első nagyobb pénzt, bementem a szemben lévő hangszerboltba és megvettem a legdrágább Yamaha szintetizátort. Innen kezdve ugyanolyan érdeklődéssel és lelkesedéssel csináltam mindkettőt.

– Mikor mentél el Magyarországról?

– 94 decemberében.

– Kint egyből a videojáték-iparban kezdtél el dolgozni?

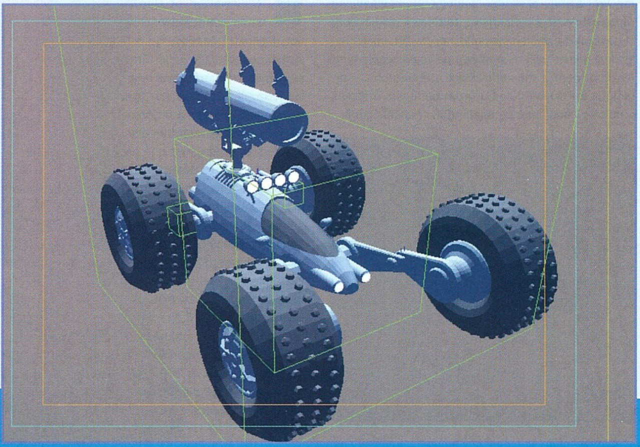
– Igen, nem akartam másba fogni... Akkori meglátásom szerint az angol fejlesztők már komolyan foglalkoztak a 3D-vel, így könnyedén be tudtam illeszteni az elképzeléseimbe.

– Milyen cégeknél dolgoztál?

– Először egy kis cégnél, Birmingham külvárosában dolgoztam, akik eleinte csak húszan voltak. Ez volt az Ark Developments. Nem volt nagy nevű vagy nagyon híres cég, de kezdésnek első osztályú. Csináltunk jó pár projektet, másfél évig dolgoztam ott. Volt egy horgászprogramunk, és a jó öreg Johnye Bazooka Toon... De volt fociprogram is, ez volt a 4.2.2. És jó pár kísérleti projekt. Nem sokkal később odébbálltam, mert – szubjektív okokból kifolyólag – úgy sejtettem, hogy nem fogják a fiúk sokáig húzni, ezért egy másik bristoli céghez szegődtem, ez volt a Walrand Software.
Ők voltak a Vawer Design ősalapítói, velük dolgoztam együtt, akiknek a később aztán zajos sikert hozó B17 volt az első programjuk/programunk. Ezen a projekten akkor én voltam az első grafikus. Később aztán úgy alakultak a dolgok, hogy későbbi munkahelyem, a Rage felvásárolta a céget, és a B17 már a Rage címkéje alatt jelent meg. Itt volt még egy kis Psignosys kavarás is, de végül a Rage vitte el a projektet...
A B17 fejlesztése után a Crash!-ben dolgoztam, ami egy roncsderbi-szimulátor volt, de megemlíthetek egy fociprogramot is, ami David Beckham neve körül forgott...
Később még számtalan Rage fejlesztésben vettem részt; nem kevesebb mint 5 évet húztam le náluk.

– Mi volt a legfontosabb különbség a magyar és az angol fejlesztési szokások között?

– Sok stúdióban jártam Angliában, de igazából nem lehet általánosítani. Függ az emberektől, függ a mentalitásától a fejlesztőknek... Voltam olyan helyen is – ez negatív példa –, ahol öltönyben és nyakkendőben kellett egy rugbyjátékon dolgozóknak minden nap megjelenni a munkahelyükön...



Mondanom sem kell, messzire elkerültem a helyet... De voltak nagyon klassz feelinggel bíró kreatív műhelyek is, ahol nem a külsőségekkel voltak elfoglalva az emberek.
Ebből a szempontból nem sok különbség volt magyar és angol fejlesztő között.

– Könnyebb véleményed szerint szerinted Angliában játékot fejleszteni, mint itthon?

– Úgy gondolom, Angliában könnyebb kísérletezni, több kreatív lehetőséget kapnak a fejlesztők, van pénz arra, hogy prototípusokat, egyéni elképzeléseket fejlesszenek – és ez rendkívül hasznos.

– Mennyire foglalkozik a saját piacával az angol játékfejlesztő? Vannak kifejezetten pl. angol fogyasztónak szánt játékprogramok?

– Vannak, akik megpróbálkoznak vele, de általános vélemény, hogy világpiacra kell fejleszteni, mert az a nagy üzlet.

– Mennyire súlyos probléma a kalózkodás Angliában?

Én úgy vettem észre, hogy a környezetemben alig-alig fordult elő másolt lemez, én úgy gondolom, hogy ott kint aki élvezi a játékokat, az szereti azok dobozát is kézbe venni... Biztos, hogy van kalózkodás, én annyira szembetűnően nem találkoztam vele.

– Térjünk vissza egy kicsit a fejlesztési dolgokra. Mennyire dolgoznak az angol fejlesztők nagy csapatokkal?

– Abszolúte változó, 10-100 főig szinte minden előfordulhat. Ha egy cégnek van tőkéje, nagy bizniszt remélnek a befektetéstől, akkor sokan dolgoznak. Egyébként személy szerint úgy gondolom, a leghatékonyabb csapatok 10 (!) fő alatti létszámban dolgoznak. Ez az a méret, amikor még nem tűnik el a nagy betűs Ember a projektben és a végeláthatatlan megbeszélésekben.

– Mennyibe kerül Angliában egy játékprojekt? Mennyi az átlagos bekerülési költsége (amíg megveszi egy kiadó)?

Nagyon változó, de nem ritka a projektenkénti 1-2 millió fontos (igen nem forintos, fontos) költségvetés sem. Egy játékprojekt minél összetettebb, minél több alkotóelemből áll, mint pl. motion capture vagy hírességek neveinek használata, annál mélyebbre kell a zsebekbe nyúlni. Személy szerint úgy gondolom, a kezdőknek inkább az egyszerűbb projektekben érdemes gondolkodni, nem kell egyből „lenyelni a világot", óriási piacot megcélozva megütni a Doom3 szintjét. Nagy valószínűséggel első körben úgysem fog sikerülni....

– Hogyan élted meg odakint az újgenerációs konzolok térnyerését?

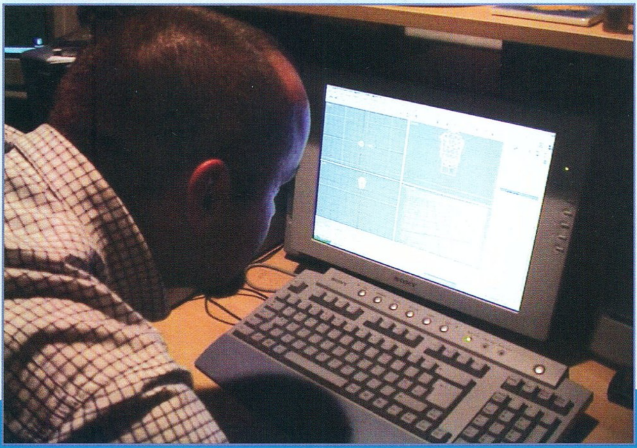
– Én úgy gondolom – bár lehet, hogy most többen meglepődnek –, hogy a nagy konzolmánia, a konzolbumm! már egy kicsit lecsengőben van. Sokan elfordulnak a konzoltól, mert amennyire előnye a személyre szabott és egyedi élmény a konzolon, ugyanez a hátulütője is. Nem lehet rajtuk mp3-azni, internetezni vagy rajzolni egy új képet háttérnek, ráadásul a platformok keményen konkurálnak egymással, és nem érdemes az összes programot és konzolt beszerezni, mert az azért még kinti viszonylatokban is drága mulatság. Az emberek egyre inkább visszafordulnak a PC felé... Most egy kicsit hullámvölgy van a PC marketben, de biztos vagyok benne hogy ez a tendencia meg fog fordulni.

– Akkor ne temessük a PC-t?

– Ne, dehogy! A PC él és virul... Ugyanúgy érdemes fejleszteni rá, mint játszani vele.

– Kell-e szerinted a nyugat-európai fejlesztőknek tartani a friss és energikus kelet-európai fejlesztőktől? Mostanában fejlesztői körökben általános fejlesztői vélemény, hogy a kelet-európaiak átrajzolják a híres fejlesztési övezetek határvonalait.

– Igen, van félnivalójuk. A kelet-európaiak valóban nagyon jók most, és mivel árszínvonalban jelentősen a nyugat-európai ár alatt tudnak maradni, bizony kemény konkurenciái lehetnek a már-már „elkényelmesedett" nyugat-európai fejlesztőknek.



– Kicsit más téma... Milyen volt ilyen fiatalon 7 évet az EU-ban élni?

– Nem éreztem annyira jelentős EU dolognak... Inkább a UK feelinget éltem meg jobban, mint az EU feelinget... Hogy egyszerűen fejezzem ki magam, a UK-érzés erősebb volt, mint az EU...

– Szereztél barátokat?

– Ó igen, sokat, a nyolcvanéves öreg bácsiktól a fiatalokig sok nemzet képviselőivel megismerkedtem. Ebből a szempontból Bristol ideális hely...

– Hogy érzed magad mögött ezt a hét évet? Megérte? Visszamennél?

– Igen eredményesnek tartom, azt is elképzelhetőnek tartom, hogy visszamegyek valamikor. Hasznos élettapasztalatokkal bővültem.

– Mik a terveid most itthon?

– Egyelőre most egy rajzfilmötletet szeretnék megvalósítani 3D megoldásokkal, ami közös elképzelés egy barátommal. Később természetesen, ha kedvem és lehetőségem adódik, szívesen dolgoznék újra komputerjátékokban is. Az az igazság, hogy komputerjátékok tekintetében kissé finnyás lettem... Nem szívesen dolgozom ma már olyan projektben, ami nem egyezik a világnézetemmel, nem szeretem a destruktív programokat. Ezért jól megnézném azt az új projektet, mielőtt csatlakoznék a csapathoz.
Elsődleges vágyam, hogy pozitív dolgokat alkossak...

– Apropó destruktivitás... Mi a véleményed a mai PC-s játékok piacán dúló FPS mániáról?

– A játékok olyanok, mint a világunk... Az emberiséget tükrözik a komputerjátékok is, mint modern alkotások. Személy szerint engem lehangol. Remélem, azért marad hely a nap alatt az intelligens játékoknak is. Én hiszek ebben.

– Mik a kedvenc játékaid?

– Első számú kedvenc a Scorch, de szerettem még a Mario64-et, a Pokemon Snap!-et vagy az oldskul időkből a Moon Patrolt (C64)... Az minden feelinget felülmúl. Tudatalattilag ott csatlakoztam rá a játékokra, azt hiszem...

– Mit üzensz a fiatal, feltörekvő videojáték-készítő nemzedéknek? Próbálkozzanak itthon, vagy vegyék nyakukba a világot, mert kifizetődőbb?

– Magyarország is a nagyvilág része, mindenképpen érdemes itthonról is próbálkozni, de senkit nem beszélek le a külföldi tapasztalatszerzésről sem. Fejlesztőként csak annyit tudok mindenkinek javasolni: mértékkel, mert a hirtelen növekedés rosszat tesz a gerincnek...

N-SeveN

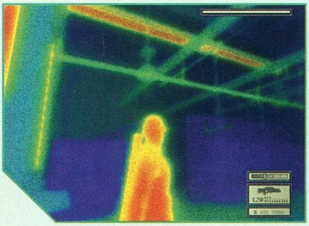
SPLINTER CELL

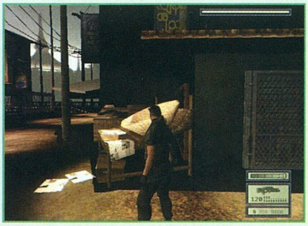
Mint ahogy a valahol itt megjelenő listából is látszik, az év egyik legjobban várt címe Xboxra a Splinter Cell. A játékban Sam Fisher cipőibe (pardon: bakancsaiba) ugorhatunk, aki a CIA egy olyannyira titkos ügyosztályának nagyon titkos ügynöke, hogy még saját mamája sem tudja, hogy nem aktakukac egy iroda mélyén.

Noha a Splinter Cell küldetésalapú, azért létezik egy központi történeti szál, ami összeköti az eseményeket. A kalandjaink két eltűnt CIA ügynök megkeresésével indulnak, és hol is végződnének máshol, mint azon dicsőségteljes feladatban, hogy vállunkra vehetjük a világ sorsát és megszabadíthatjuk az aktuális főgonosztól.
Ahogy már más Tom Clancy nevéhez fűződő játékban megszokhattuk, a nyilvánosság soha nem értesül kalandjainkról, de a küldetések között itt is jót mulathatunk, ahogy az „illetékes elvtársak" próbálják elkenni ténykedésünket a CNN-stílusú bejátszásokban.

Már az E3-mon is enyhe döbbenettel néztük a Splinter Cellt, amit már akkor az évvége egyik legnagyobb durranásának kiáltottunk ki grafikája és a játékmenet alapján. Azóta azonban a készítők ötletbörzét tartottak a rajongók között, és számos újítást is eszközöltek a játékon.
Többek közt lesz egy új szövegsor a képernyőn, ami folyamatosan mutatja a következő feladatunkat (memóriazavarokban küzdők előnyben: aki azt sem tudja megjegyezni, mit kell éppen csinálnia, az megérdemli).
Érdekes, hogy kiszedték az ellenfél átkutatásának lehetőségét. Fegyvereket már az előző verzióban sem vehettünk el a likvidált ellenfeleinktől, de egyéb hasznos holmik után még kutathattunk. A készítők állítólag nem akarták frusztrálni a játékostársadalmat azzal, hogy nem tehetjük magunkévá az útszélen heverő shotgunt, ezért az egész procedúrát kiszedték a játékból, így másmilyen módon kell megszereznünk a különböző gránátokat vagy egészségügyi csomagokat.
És ami szinte egészen biztosan meg fogja osztani a közvéleményt, az a csak fix pontokon történő gyorsmentés lehetősége. Ráadásul igazi mentést is csak a küldetések között eszközölhetünk majd, ami szintén nem lesz népszerű ötlet.
Cserébe viszont (ne kérdezzétek, mi az összefüggés a kettő között, szerintem is semmi, de legalább jól hangzik) szinte mindegyik lámpa kilőhető, amelyik pedig nem, azon legalább látszik is, hogy megvédték valamivel. Sőt, az unatkozó kommandósok még a lámpák körül repkedő molylepkékre is vadászhatnak távcsöves puskájukkal.
Ami a kedvencem: a játékban tisztelhetjük az első virtuális zárfeltörés-szimulátort. A kontroller rezgései és különböző hanghatások alapján kell a tolvajkulcsunkat navigálnunk az akadály sikeres legyőzésének érdekében, de eközben persze a rosszfiúk sem tétlenkednek, ugyanúgy járják saját kis körútjukat, és ha észrevesznek (mert mondjuk túl sokáig zörgünk a sarkon túl), lőnek is minket szitává pillanatok alatt.
Másik érdekesség, hogy a távcsöves puskával való célzás során lehetőségünk lesz visszatartani a lélegzetünket, így is pontosítva a célzást. Természetesen mielőtt emberünk feje átvált enyhe lilába, magától is levegőt vesz, és hogy eddig mennyi időnk van hátra, egy kis kijelzőn láthatjuk a sarokban.

Habár nem valószínű, hogy a közeljövőben már nem a Halo lesz az Xbox királya (aztán majd a Halo 2, hacsak el nem szúrnak valamit), a Splinter Cell igencsak közel kerülhet a dobogóhoz. A döbbenetes grafika mellett minden jel arra mutat, hogy a hangulattal és a játszhatósággal sem lesznek problémáink, így szinte kötelező darab kerül hamarosan a boltok polcaira, remélhetőleg Magyarországon is.





TONY HAWK 4

Mint ahogy 1999 óta minden évben – lassan hasonló módon a Tomb Raideres hagyományokhoz –, idén is megjelenik az Activision „gördeszka-szimulátora", a Tony Hawk's Pro Skater sorozat legújabb, negyedik tagja.

A Tony Hawk's Pro Skater 4 követi az extrém sportprogramok legújabb trendjét, miszerint a játékosok mindenféle tér- és időbeli megkötés nélkül, szabadon gurulhatnak a világban, különböző nem játékos karakterekkel beszélgetve, akik különböző célokat tűznek ki elénk. Ebben a karrierszerű módban összesen 190 egyre nehezedő küldetést kell teljesítenünk.

A játék során 14 profi gördeszkás közül választhatunk (köztük természetesen magát Tony Hawk-ot is), lehetőségünk lesz online játékra is (természetesen játékrendszertől függően), és ami a lényeg, őrült mutatványokat mutathatunk be. Az előző részhez képest javítottak a karaktermodelleken, az animációkon, és néhány meglepően mulatságos helyszínen is tiszteletünket tehetjük.

Az USA-ban az Activision minden idők egyik legnagyobb reklámkampányát szervezi a játék köré. Ebből kis hazánkban nem sokat fogunk érezni, és valljuk meg őszintén, itt nem is várják hisztérikus tömegek a játék megjelenését, de akik ismerik a sorozatot, azoknak minden bizonnyal ez is kötelező darab lesz.

LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKOK

Noha a felmérés nem hazánk kies tájain történt, azért mégis érdemes egy pillantást vetni arra, melyek lesznek nagy valószínűséggel az Xbox következő nagy durranásai. A legtöbben a Halo miatt vették meg kis fekete dobozukat, úgyhogy nem túl meglepő, hogy a folytatása érkezik az első helyen, ezt követi a Ubi Soft féle Splinter Cell, majd a Infogrames-es Unreal Championship. Külön érdemes kiemelni az 5. helyezett Xbox Live lemezt, ami az Xbox világhálóra kötéséhez lesz elengedhetetlenül szükséges (sajna nem nálunk vezetik be először, hanem néhány óceánnal nyugatabbra). Íme a végleges lista:

1. Halo 2
2. Splinter Cell
3. Unreal Championship
4. Fable
5. Xbox Live
6. Shenmue II
7. Panzer Dragoon Orta
8. Perfect Dark Zero
9. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
10. Brute Force

SERIOUS SAM

A Serious Sam 2001 márciusában jelent meg PC-re, nagyszerű ellenpéldájaként az „olcsó húsnak híg a leve" mondásnak. Ugyanis a messze nem teljes árú játék olyan szórakozást kínált, amit sok drágább társa is megirigyelhetne. Nem túl meglepő módon, a sikert meglovagolva érkezett a második rész, és nemsokára megjelenik az Xboxos verzió is. Ez utóbbiba mindkét PC-s rész belekerült, vagyis a készítők nem törték magukat új „történet" kiagyalásán.

A történet azért szerepel idézőjelek között, mert már az eredetiben sem rogytunk össze a filozófiai mélységeket boncolgató sztori súlya alatt, röviden összefoglalva mindent ki kellett irtanunk, ami csak egy kicsit is mozgott a képernyőn. De azt viszont töménytelen mennyiségben. Az eredeti verzió „agyatlan", csak megyek és lövök alapjait természetesen az Xbox-verzió is örökölte, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy a 2 az egyben csomagért már szinte teljes árat kell majd leszurkolnunk.
Mielőtt megijednétek, el kell mondanom, hogy nem egyszerű átültetésről van szó, legalábbis ami a grafikát illeti. Mind a textúrák, mind a karaktermodellek jobban néznek ki, mint a PC-s ősnél.

Ellenfelekben és fegyverekben biztos nem szenvedünk majd hiányt, utóbbiakból rendelkezésünkre áll majd a láncfűrésztől kezdve a gránátokon át a shotgunig szinte minden.

A célzás is igen nagylelkű lesz azokhoz, akik még csak szokják a hasonszőrű játékokat, ugyanis nem kell halálosan pontosan az ellenfélre tartanunk a fegyver csövét, hanem csak úgy nagyjából tartanunk kell az irányt. Ez persze könnyen elsülhet visszafelé is – gondolom, ezért kikapcsolható opció lesz. Ami miatt nagy durranás lehet a Serious Sam Xboxos változatából, az a többjátékos mód. Szinte hihetetlen módon egyáltalán nem csökken a framerate a négy részre osztott képernyőnél, és az összekötő kábel segítségével akár négy gépet is összeköthetünk, így már akár 16-an is nyomulva egymás ellen. Vagy vállvetve kooperatív módban, kinek mi tetszik.

Természetesen a végén úgyis csak az számít, hogy élvezetesek lesznek-e Komoly Samu legújabb kalandjai, vagy sem. A PC-s verzió alapján mindenképpen komoly várakozással tekintünk a megjelenés elé, mert ezt a fajta kikapcsolódást a Halo-tól nem kaphatjuk meg.

GTA3

A GTA3-ban akadtam el a LUIGI-tól kapott küldiben, amikor azt a rengeteg kurvát kell elvinni egy helyre. Most mit tegyek?
Sz

ui. írjátok meg hogy kell, mert tehetetlen vagyok.

Szia!
Vagy gyorsan darabját, vagy lassan sokat :). 4 lányt kell kitenni a régi iskolánál. Ha személyautóval nyomulsz, legalább kettőt kell fordulnod, de hal jól választod ki a „célpontokat", akkor nem lehet gond. Ha a biztosra mész, menj le a kikötőhöz, azzal majdnem szemben, a bejáratához legközelebbi kereszteződésnél van a buszparkoló, onnan elköthetsz egy buszt (még a küldetés bevállalása előtt), és azzal az összes csajt összeszedheted.

Egyébként minden lányért kapsz ezer-ezer dollárt, tehát megéri hajtani...
K

TRANSPORT TYCOON

Nem tudnátok a Tycoon Deluxe-hoz pár pénzügyi cheatet mondani?
köszi B

Hali!
A Transport Tycoon Deluxe-hoz valószínűleg nincsenek cheat-ek, helyette viszont van sok jó tanács/taktika, melyeket megtalálsz a http://www.extra.hu/damagepy/gepytrtd.html oldalon is magyar nyelvre fordítva.
Üdv: R

***

Nevezz át egy várost Happy Town-ra, és jobb lesz a céged megítélése. Sajnos csak enynyit találtam. Viszont van itt egy trainer:
http://home.t-online.de/home/aronspohr/ttdx.htm.
Bye: P

***

Szia!
Gondolom, a jó öreg Transport Tycoon Deluxe-ról van szó, mely nekem is a kedvencem (volt és marad). Nos, igazi cheatkód nincs, bár trainerek és hexaeditálós buherálás hozhat némi eredményt... Ám van egy trükk, amelyet egy igazi TT-snek ismernie kell! :) Ez akkor működik, ha egyik gépi ellenfeled csődközelbe jutott, és a játék felajánlja, hogy megvedd a vállalatát. Ilyenkor nemet kell mondani, majd megnyitni az adott vállalat ablakát, és megvenni a részvényeik 75%-át. NE CSUKD BE AZ ABLAKOT, hanem húzd félre, hogy ne zavarjon. Játékidő szerint 3 hónap múlva a gépi játékos csődöt jelent, ám vállalata értéke a nyitott ablakban egymillióra ugrik! Nincs más dolgod, mint eladni a részvényeket, és tied a pénz! Jó tanács: ez néha összeomlasztja a játékot, ezért a három hónap letelte előtt tanácsos menteni egyet! Másik apró trükk: ha egy farmon fektetsz le síneket, az nagyon sok pénzt emészt fel. Ám ha előtte fát ültetsz a kiszemelt négyzetekbe, drámaian csökken az építési költség...
K

NEVERWINTER NIGHTS

Sziasztok!
A nemrégen megjelent NeverWinter Nights játékban sikerült elakadnom, és ezzel kapcsolatban szeretném a segítségeteket kérni. Ha jól tudom még nem készült végigjátszás, ami nem is meglepő, a kiadás óta eltelt kevés időt és az állítólagos 50-100 óra tiszta játékidőt figyelembe véve. Ennek ellenére talán már van egy-két olyan köztetek, aki ha nem is vitte még végig, de már tart az alább leírt helyen.

A probléma:
A Chapter 2-ben a Luskan-ba vezető North Road nevezetű helyen van egy fogadó, a Green Griffon Inn, amelyben egy Mutamin nevű pasas található. Tőle lehet megkapni a fogadóból a pincébe nyíló 3 szintű dungeon kipucolásának a feladatát. A dungeon 3. szintjén a térkép jobb alsó felén található egy lilás fényben úszó szobor, előtte egy láda.
A ládába a szobor feladványára válaszoló tárgyat kellene tenni.
A feladvány a következő: „A box with neighter hinges, key nor lid, yet inside is a golden treasure hid".
A szobortól megtudjuk, hogy a tárgyat elvileg az ide vezető úton kellett felszednünk. A feladványt is értem, de nem tudok vele mit kezdeni, fogalmam sincs, hogy milyen tárgyat kellene a ládába tennem.

Más. Ugyanezen a szinten a térkép felső részének közepe felé van egy fehér fényárba burkolózó oszlop, a Pillar of Light. Erről szintén nem sikerült eddig semmi értelmeset megtudnom. Esetleg nektek több infótok van róla, hogy mire való, hogy mit kell vele tenni?
Légyszíves segítsetek, ha tudtok. Ha gondoljátok levelemet betehetitek az újságba, szerintem másoknak is fejtörést fog okozni, de kérlek benneteket, hogy magánúton mindenképpen válaszoljatok.

Előre is köszönettel:
NG

A feladványra a választ a labirintus három szintjén található kristályfigurák között kell keresni, a helyes megoldás pedig a tojás.
A Pillar of Light pedig a közelben tartózkodó Shadow Fiendek miatt van ott, csald őket az oszlophoz, úgy sokkal könnyebb lesz a dolgod (erről egyébként egy jegyzet tájékoztat, amit egy kalandozó hullájánál találhatsz meg).
P

MCAFFE

Egy kérdéshez szeretném a segítségeteket kérni. Itt járt nálam egy „számítógépszerelő", feltelepítette a McAfee-t, letöltött hozzá egy update-et, futatta a McAfee-t, majd törölte a programot. Csak az update-et hagyta meg. Ez McAfee safe&sound néven ott maradt, ahogy belépünk a sajátgépbe. Ezt se a delete-vel, se, hogy áthúzom a lomtárba, nem lehet törölni. Ezért bekapcsoláskor mindig megjelenik a felirat, hogy miért töröltem a McAfee-t, miért hagytam meg az update-et stb. Itt mindig várnom kell kb. 10 másodpercig, míg eltűnik. Feltelepítettem a McAfeet, de oda sem lehet áthelyezni. Légyszi segítsetek, mert ez nagyon idegesítő! Köszönöm!

Kedves Zoltán!
Kattints a Start menüre, és a Beállítások -> Vezérlőpult panelon keresd meg a Programok telepítése/törlése gombot (a menüpontok nevei egyes Windows verziók esetében eltérnek). Ott valószínűleg meg fogod találni a McAfee Update programot, amit az eltávolítás gombra kattintva letörölhetsz a gépedről.
Üdv: R

RTCW

Sziasztok!
Az a súlyos problémám van a Return to Castle Wolfenstein-el hogy Mióta nem Win98 van a gépemen (a gépem adatai: P3, 700mhz, 128mb ram) a Wolfi nem megy! A 98 után jött az xp ezzel nem ment, utánna lett WinME, ezzel sem megy! Amikor elindítom a játékot hirtelen elfeketedik a képernyő és indulna is a játék, de(!) kilép és villogva kiírja hogy:
GLW_StartOpenGL – could not load OpenGL subsystem Na ez van! Megjegyzem ugyanez volt a Medal of Honor-ral is! Kérlek benneteket SEGÍTSETEK! Előre is köszi! Janek

Itt mindenképpen az OpenGL alrendszerrel van gond, ajánlom, hogy töltsd le a kártyádhoz a legfrissebb drivereket a netről, az talán megoldja a gondjaidat. Mivel mind a két játék a Quake3 motorjára épül, így ha az egyik elindul, a másik is futni fog. P

TUNING

Heló!
Engem az a dolog érdekelne, hogyan „tehetem tönkre a gépemet, azaz hogyan tudom tuningolni". Már elég régóta érdekel engem a dolog de még nem vettem rá magamat a tuningolásra.
Számomra a videokártya és a proci lenne a lényeges és persze az hogy stabil legyen az egész. Pl.:a gépem régebben mindig azért fagyott le mert a proci úgy 70 foknál már nem nagyon szeret q3 azni és hát kikapcsol a számítógép. Aztán vettem rá egy masszív hűtőbordát aztán rátettem, gyönyörködtem életem első procibütykölésének, betettem és letört a foglalat. Most van egy kis szar hűtőbordám amivel csomószor kiakad. Igaz hogy most darabokra szedtem az egészet ecsettel kiirtottam a port mindenről, kitisztítottam az összes ventit és most nem akadt ki csak mikor bekapcsoltam [:)] de azóta nem. Szóval mielőtt tuningolnék megkérdezném azt is hogy milyen hűtést vegyek rá ami nem túl drága és nem töröm össze megint. (nem voltam brutál állat!!!) Ha a hűtés megvan akkor szeretnék tuningolni. A másik a videokártya.

Akkor 4 kérdésem lenne:

1: Milyen hűtőbordát tegyek a procira ami jól hűt halk? (és nem töröm le megint)
2: Hogyan kell tuningolni a processzort?
3: A videokártyát lehet tuningolni???
4: És hogyan?

A gépemben van egy ABIT BE6-II alaplap, 1 Intel CeleronA 466 Mhz-es procim, és a videokártya egy ASUS V3800 Magic Riva TNT2 16 MB.
(A többi nem tudom hogy lényeges-e de leírom: 128mb sdram, sb pro 128, maxxtor 40gb, quantum 17gb,quantum 20gb.)
Örülnék ha tudnátok segíteni.
Előre is köszönöm, üdvözlettel:
Gábor

Kedves Gábor,
1. Nem tudom, milyen hűtés lehet most a 466-os Celeronodon, de hogy 70 fokig is felment, az enyhén szólva érdekes. Ha halk és jó minőségű hűtést akarsz, ajánlom figyelmedbe a GlobalWin WBK58-II-t, a Titan D5TB-t, vagy az új Spire hűtők csendes darabjait. Mindegyik bőven elegendő lesz, könnyen szerelhető és csendes.
2. A processzorodat úgy tuningolhatod, ha az alaplapi buszfrekvenciát (Front Side Bus) a mostani 66 MHz-ről megemeled ennél nagyobbra, továbbá a proci core feszültségét is feltornászod egy kicsit (max. 0.2 V-ot, annál többet ne emelj!). Az Abit BE6-II alaplap Softmenu-jében ezeket mind megteheted, de csak kis lépésekben haladj! Ha a gép a tuningot követően nem indulna el, akkor kapcsold ki, tartsd nyomva az Insert gombot, és kapcsold vissza, ilyenkor az alapbeállítások jönnek be.
3. A videokártya tuningolásának legegyszerűbb módja, ha feltelepíted az NVmax nevű programot, amivel át tudod állítani mind a mag, mind a memória órajelét. Itt is csak kis, 1-2 MHz-es lépésekben haladj, a kép a tuningot követően ne szemeteljen, ne fagyjon ki stb.
P

GÉPAJÁNLÓ

Heló
A segítségedet szeretném kérni. Egy új gépet szeretnék összerakni. A mostani már elég lassú: Tomato/C700/256Mb/Gef2MX400/Q4.3/Daewoo14'
Szóval úgy ahogy van a házzal együtt mindent ki szeretnék cserélni. A gép játékra, és netezésre van használva. Már annyi ajánlatot kaptam haveroktól meg nyitottam is egy fórumot a drivers.hu-ban, hogy nem tudok választani. Meg én benned bíznék a legjobban, mégiscsak szakértő vagy ebben. Kb. 1600Mhz-es procira gondoltam, és Geforce kártyára, IBM vinyóra (bár azt hallottam nem sokáig bírják). A monitort is ki kell cserélnem. Az alsó árkategóriát kellene megcélozni.
Előre is köszönöm segítségedet. BA

Kedves Attila!
Köszi a bizalmat, igyekszem valami olyasmit ajánlani, ami belefér a keretedbe, és megfelelő teljesítményt nyújt a játékokhoz (a nethez ugye a mostani géped is kitűnően megfelel).
Alaplap: MSI KT3 Ultra – 21e Ft
Processzor: AMD Athlon XP 1800+ – 21e Ft
Memória: 256 MB / 512 MB PC2700 DDR – 17e / 33e Ft
Merevlemez: az utóbbi hónapokban valóban akadtak gondok az IBM vinyókkal, így én inkább egy Maxtort ajánlanék, a 60 GB-os 20e Ft, de plusz kétezerért már 80 GB-osat kapsz.
DVD-ROM / CD-RW: Toshiba SD-R1202 kombó (12x olvasás, 16x írás) – 28e Ft
VGA kártya: InnoVision GF4 Ti4200 128 MB TV-out – 34e Ft
Hangkártya: Creative SB Live! Player 5.1 – 7e Ft
Monitor: 17" Samsung Dynaflat 753DFX – 45e Ft
Ház: Acorp, Codegen, a lényeg az, hogy min. 300 wattos táppal legyen szerelve – kb. 8e Ft

Ez kb. 250 000 forint bruttó, de ezt lehet csökkenteni, ha nem kell CD-író, vagy vehetsz GF4MX-et is a Ti4200 helyett, de azt nem ajánlanám. Azért írtam össze egy AMD-s konfigot, mert az ár/teljesítmény aránya sokkal jobb, mintha egy 1,8 GHz-es P4-et vennél.

SERIOUS SAM

Szevasztok!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a SeiousSam-ban az utolsó előtti, vagy az az előtti pályán a piramisnál, találkoztam egy nagy mutánssal és fölötte egy nagy űrhajóval. Kérlek benneteket, SEGÍTSETEK abban, hogy hogyan végezzek velük!!

Üdv!
Íme, a Serious Sam-help.
A játék főellenségével küzdesz. Ha jól értem, már bent vagy a piramisban (ha nem, akkor ne törődj a nagy szörnnyel, mert a piramison kívül még nem tudod megölni). Irány a piramis belseje! A megoldás nagyjából a következő: a terem négy oldalfalán van négy kapcsoló (ezekbe a rámpákra felfutva tudsz beleugrani). Amikor mind a négy aktív, az űrhajóból energianyaláb csap ki, ami jó esetben elkapja a szörnyet (feltéve, hogy alatta áll az istenadta). Na ilyenkor kell neki adni valami brutkó fegyverrel (ízlés dolga). Ezt kétszer-háromszor megismétled, s már vége is. Ja, hogy közben ő is lő téged, mint az állat...? Igen, az élet nem habostorta...
Bubu

ALAPLAP

Szevasz!
Szeretnék venni új alaplapot, procit, tápot, és először szerettelek volna megkérdezni benneteket! A proci valószínűleg egy 1.3-as Celeron lesz, mert S370-es alaplapba ha jól tudom nincs nagyobb órajelű! A táp valószínűleg egy 400W-os Azona lesz, ami ugye nem valami nagy márka, de a mostaninál jobb! Az alaplapnál sajnos megakadtam, ezért szeretném a véleményeteket kérni! Számomra az egyik versenyző az ASUS TUSL2-C a másik az ABIT ST6R!!! Szeretném ha segítenétek választani!!!
PeteR

Kedves PeteR,
azt hiszem, kicsit túl merészen becsülted meg a tuning által elérhető sebességet. 1,5-1,6 GHz reális, ennél többre nem igen számíthatsz. Az alaplapok közül én az ASUS TUSL2-C-t ajánlom, ezzel voltam közelebbikapcsolatban anno, amikor megjelent (kb. 2 hétig). Ez nagyon tuningbarát, lehet szabályozni az FSB/AGP/PCI sebességek arányait, mindenféle feszültséget lehet állítani (nem csak az Abit tud 0.3 Voltot adni pluszban), és tuningolva, magas FSB-vel is betonstabil.

HARDVER HÍREK

3 GHZ-ES PENTIUM 4 NOVEMBER 14-ÉN!

Értesülések szerint jövő hónapban kerül bemutatásra az első 3 GHz-es processzor (3.06 GHz, egész konkrétan), természetesen az Intel jóvoltából. A lépés már csak azért sem lenne meglepő, mert így az új termék már sokak karácsonyi kívánságlistáján szerepelhetne, ami szép kis bevételt termelne a cégnek.

Az új csúcsmodell bemutatásával pedig a többi Pentium 4 CPU ára is csökkenne, ami tovább növelné az eladói visszajelzések szerint amúgy is nagy vásárlói kedvet a 2 GHz fölötti P4-es processzorok iránt. Persze mindez csak akkor lehetséges, ha a hír igaz, így várjuk meg a hivatalos közleményt!

Ne feledjük, a 3.06 GHz-es P4 lesz az első, amely HyperThreading (HT) támogatással bír!

ATI RADEON 9500

Egyes híresztelések szerint az ATI a hónap közepén jelenti be a Radeon 9500 grafikus chipjét. Az ATI a Radeon 9500-at a GeForce 4 Ti4200 által lefedett piaci szegmensre szánja, újabb támadást intézve az nVidia ellen.

Az előzetes információk szerint a Radeon 9500 64 MB 128 bites DDR SDRAM-mal rendelkezik, amely a Radeon 9700-hoz képes keskenyebb sávszélességet, de alacsonyabb gyártási költségeket eredményez. A kártya órajele 275/550 MHz (GPU / DDR RAM) lesz, illetve megmarad teljes DirectX 9 támogatás is.

Amennyiben a kisebb sávszélesség és a GPU alacsonyabb órajele nem okoz jelentős teljesítményveszteséget, a kedvező ár/teljesítmény viszony következtében a Radeon 9500 lehet a karácsonyi szezon legnépszerűbb terméke.

A LITE-ON BEMUTATTA 52X-ES CD-RW MEGHAJTÓJÁT!

A Lite-On előre postázta hamarosan megjelenő, 52X-es LTR-52246S CD-újraírójának paramétereit.

Az LTR-52246S az 52X-es írást, 24X-es újraírást és az 52X-es olvasást támogatja, megspékelve az immáron közismert Smart-Burn és Smart-X technológiákkal.

Jellemzők:
- A világ leggyorsabb CD-írója
- Továbbfejlesztett Smart-Burn technológia (automatikusan ellenőrzi a lemez minőségét, és hozzáigazítja a biztonságos írási sebességet).
- A Smart-X támogatja a nagysebességű DAE és VCD „rippelést".
- VAS (Vibration Absorber System): rezgést és rázkódást elnyelő/csillapító rendszer a még biztonságosabb íráshoz és olvasáshoz.
- Támogatja a Fix adatcsomag, Változó adatcsomag, TAO, SAO, DAO, Raw módú írást és a túlírást.
- Támogatja a CD családba tartozó legnagyobb lemezeket (CD-R és CD-RW) is, akár 99 percesig.
- Mt. Rainier támogatás.
- Plug&Play támogatás.
- FlashROM támogatás az internetes firmware cseréhez.

Specifikációk:
- Írási sebesség: 52X CD-R, 24X CD-RW, 52X CD-ROM (olvasás)
- Interfész: ATAPI / E-IDE, Ultra-DMA Mode2 (33.3 MB/sec)
- Elérési idő: 80 ms (tipikus)
- 2MB Buffer
- Rendszerkövetelmény: CPU Pentium 166MHz vagy gyorsabb, 128MB RAM
- Op. Rendszer: Windows 95/98/NT/ME/XP/2000
- Üzemidő: kb. 70.000 óra
- Súly: 1kg.

ELSŐKÉNT AZ MSI LAPJAI TÁMOGATJÁK AZ ÚJ ATHLON XP-KET

Az MSI bejelentette, hogy KT3 Ultra2 és KT4 Ultra lapjaik kapták meg elsőként az AMD hivatalos ajánlását a 333 MHz-es FSB-jű Athlon XP processzorokhoz.
Mint ismeretes, az AMD a napokban jelentette be új, immáron 333 MHz-es (DDR) rendszerbuszt használó Athlon XP 2700+ és 2800+ processzorait. Noha az új CPU-k még nem kaphatóak kereskedelmi forgalomban, és bő egy hónapig nem is lesznek, a lapgyártók már készülnek fogadásukra.

Elsőként az MSI KT3 Ultra2 (VIA KT333) és KT4 Ultra (VIA KT400) lapjai kapták meg a hivatalos „rendben" minősítést, de feltesszük, hogy a közeljövőben ez minden gyártóval így történik majd. Az új procik támogatása semmi extra dolgot nem igényel, a lapnak stabilan kell működnie 166 MHz-es (333 MHz DDR) FSB mellett. Úgy tűnik, erre a VIA KT333 és KT400, az nVidia nForce2, valamint a SiS 746 bizonyos verziói egyaránt képesek lesznek.

GDDR-III, avagy a jövő grafikus memóriachipje!

Már meg sem lepődünk, amikor grafikus kártyák tervezői/gyártói bejelentik, hogy vadiúj memóriatípust képzelnek új kártyáikhoz. Mert hiszen ha a lapgyártókon, hovatovább a szabványokért felelős JEDEC-en múlna, akkor 2-3 évente látnánk valami újat, jó esetben. Persze, azt is hozzá kell tegyük, hogy valószínűleg az egyre gyakoribb termékteszt-elmaradások körüli fiaskók is ritkulnának. Mert hiszen a DDR400-ról most épp nem tudni, van-e, avagy sincs.
Viccet félretéve: az ATi és az nVidia bejelentették, hogy egy ún. GDDR-III szabvány mellett törnek lándzsát, és nem várják be az akár évekig is elhúzódó, hivatalos JEDEC jóváhagyást, hanem már jövőre ilyen memóriákkal szerelik kártyáikat (előtte persze a DDR-II a favorit)! A GDDR-III kezdetben 500 (1000) MHz-en működik, de a szabvány lehetővé teszi az akár 800 MHz-es (1600 MHz DDR) chipek használatát is.

A GDDR-III chipek más jelátvitelt használnak, mint elődjeik. Bár ez nincs részletezve, de sejthető, hogy a nagyobb elérhető órajel érdekében egyszerűsítették a kommunikációt, szétválasztva az írási és az olvasási ciklusokat, stb.
A GDDR-III támogatásról biztosította egymást az ATi-n és az nVidián kívül a Hynix, a Micron és az Infineon is!

A Plextor beszáll a CD gyártásba

A világ egyik legismertebb CD írókat gyártó vállalata, a Plextor bejelentette, hogy hamarosan kaphatók lesznek a boltokban a cég nevével fémjelzett írható korongok. A Plextor a nagysebességű, ezért kiváló minőségű hordozókat igénylő írók számára fejleszti CD-R lemezeit, így nem véletlen, hogy mindegyik diszk alkalmas lesz a 48x sebességű írásra.

A Plextor CD-k 10-es és 50-es csomagolásban lesznek elérhetőek, 700 Mbyte adat (vagy 80 perc audio) fér majd el rajtuk, és megjelenésük november közepén várható.

Gyorsabb merevlemezek az IBM-től

Az IBM megkezdte az új Deskstar GXP családba tartozó merevlemezeinek szállítását. A most bemutatott merevlemezek legnagyobb újdonsága a 20%-kal gyorsabb elérési idejük, az eddig kizárólag szerverekben használt „tag 'n seek" technológia alkalmazása miatt. A „tag 'n seek" intelligens módon dolgozza fel a beérkező kéréseket, minimalizálva a kiszolgálási (elérési) időt. A Deskstar GXP család 30, 40, 60, 80, 120 és 180 GB-os merevlemezekből áll, minden tagja percenkénti 7200 fordulatos, illetve a két legnagyobb változat közül a kisebb opcionálisan, a nagyobb kötelezően 8Mb gyorsítótárral érkezik. A két legkisebb termék csak az OEM gyártók számára elérhető, a nagyobbak 37.000 Ft ($144) és 93.000 Ft ($360) közötti áron vásárolhatóak meg.

Nyolc optikai formátumot ismerő NEC DVD-író!

Az NEC UK bemutatta MultiSpin ND-1100A típusú DVD meghajtóját, mely 4X-es sebességgel vési a DVD (+/-) R/RW lemezeket!
Az NEC UK értékesítési csatornáin már felvesznek előrendeléseket a 8 különböző optikai rögzítési formátumot ismerő DVD meghajtóra. Jelenleg az ND-1100A meghajtó a DVD médiumokat leggyorsabban és legjobb teljesítőképességgel olvasó és író egység, legyen szó bármelyik népszerű formátumról is. Például 1 órányi videó rögzítésére csupán 15 perce lesz szüksége az NEC MultiSpin ND-1100A-nak.

Az ND-1100A magában foglalja az NEC által kifejlesztett ACTOPC nagyfelbontású írási stratégiát, és novemberben lesz kapható Angliában, 100.000 Ft-os végfelhasználói ár alatt. Legalábbis ezt ígéri az NEC.

Technikai adatok – MultiSpin ND-1100A 4X DVD±RW:

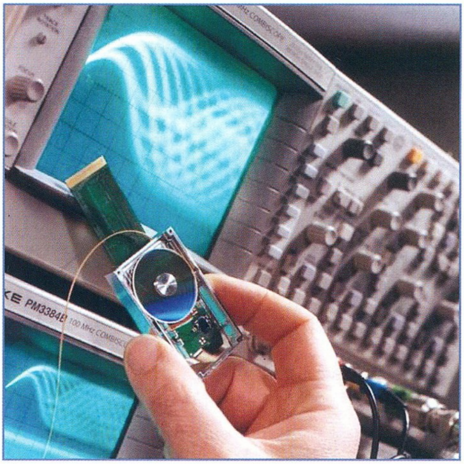
- DVD olvasás: 12x CAV (max. 16.200 Kbyte/s)
- CD olvasás: 40x CAV (max. 6.000 Kbyte/s)
- DVD-R: 4x, 2x (5.400/2.700 Kbyte/s)
- DVD-RW: 2x, 1x (2.700/1.350 Kbyte/s)
- DVD+R: 4x, 2,4x (5.400/3.240 Kbyte/s)
- DVD+RW: 2,4x (3.240 Kbyte/s)
- CD-R: 16x (2.400 Kbyte/s)
- CD-RW: 10x (1.500 Kbyte/s)
- DVD elérési idő: 140 ms
- CD elérési idő: 120 ms
- 2 MB puffer
- Interfész: ATAPI Ultra DMA 33 mode 2 és PIO Mode 4
- Médiatámogatás: DVD-ROM, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, CD-ROM, CD-R és CD-RW 8/12cm
- Szoftvertámogatás: Windows 98SE, 2000, ME, XP, Windows NT 4.0 (ez utóbbi novembertől)

KISMÉRETŰ OPTIKAI TÁROLÓ A PHILIPS-TŐL

A már korábban is ismert kéklézer-technológia alkalmazásával pénzérme nagyságú optikai lemezeket mutatott be a Philips. A mindössze 30 milliméter átmérőjű lemezek tárolókapacitása eléri az 1 GB-ot, ami a hagyományos 12 centiméteres CD lemezek másfélszerese. Az SFFO-nak (small form factor optical storage) nevezett optikai tároló felhasználási területe megegyezik a mostani nagykapacitású memóriakártyákéval, ezért elképzelhető, hogy hosszabb távon kiszoríthatja azokat. Az SFFO hatalmas adatsűrűségét a megszokott piros lézernél kisebb hullámhosszú kék lézer alkalmazása tette lehetővé, mert a kisebb hullámhossz következtében lecsökkenthető az adategységek tárolási területének mérete.

A Philips mérnökei jelenleg azon dolgoznak, hogy az SFFO-t alkalmassá tegyék MP3-as formátumú anyagok felvételére és lejátszására is.

Ha ez a technológia elterjed, a jövőben megvalósíthatóvá válnak a mostani MP3-as lejátszók méretével megegyező, de 1 GB kapacitású lemezeket használó eszközök.



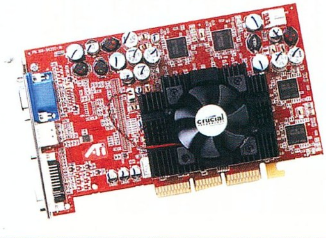
EXTRAVAGÁNS TRIPLEX VIDEOKÁRTYÁK

A Triplex bemutatta új, GeForce4 chipekre épülő videokártyáit, melyek szokatlan kinézetükkel hívják fel magukra a figyelmet. A cég ugyanis már egy ideje arra alapozza sikerét, hogy termékeit különleges csomagolásban hozza forgalomba, és a kártyák ezüst színével, valamint speciális hűtővel akar újabb vevőket meghódítani.

A 8X AGP-t támogató (NV28) Gef4 Ti4200 és Ti4600 kártyákon hatalmas hűtő található, melynek azonban hűtési képessége nem annyira jelentős, mint kinézete. Az új típusok ezüst színt kaptak, és a csomagolásról is egyből a Triplex stílusa árad. Tipikusan modderek számára készült kártyák. Az árak egyelőre nem ismertek.

ÚJABB GRAFIKUS VEZÉRLŐ A CRUCIALTÓL

A minőségi memóriáiról ismert Crucial bejelentette az ATI RADEON 9700 PRO-ra épülő grafikus vezérlőjét. A Crucial RADEON 9700 PRO GPU-ja 325 MHz-en működik, a túlhajthatóságáról pedig a 128 Mb 2,86 ns-os memória gondoskodik. A kártya más termékeknél is megszokott VGA, DVI, illetve S-Video kimenetekkel rendelkezik.



MOBIL HÍREK

Két Nokia újdonságról is érkezett hír az utóbbi időben. Mindkettő a 3-as termékcsalád sorait fogja erősíteni, de mégis mennyi minden különbség van köztük!

NOKIA 3650

A 7650-es után újabb beépített kamerás telefonnal lep meg minket a Nokia. A 3650-es nagyon sok tulajdonságot örökölt felsőbb kategóriás testvérétől, ilyen például a 176x208 pixeles, 4096 szín megjelenítésére képes kijelző. A készíthető képek felbontása ugyanúgy maximálisan 640x480 pixel. A telefon szintén támogatja az MMS-t, Bluetooth-os, operációs rendszere is Symbian, így nem lesz gond az újabb és újabb Java-s játékok és kisalkalmazások futtatása sem. A kategóriának megfelelően cserélhetjük az elő- és hátlapokat is, és a csengőhangok is több szólamban szólalnak meg. Méretre kicsit nagyobb, mint a Nagy Testvér (hehe) összecsukott állapotban, 130x57x26 mm.

Amire viszont a 7650-es nem képes, a 3650-essel már nem csak állóképeket rögzíthetünk a beépített kamera segítségével, hanem kis videofelvételeket is. Ezek elmentésére 7650-esénél egy kicsivel több, 4 MB-nyi memória áll rendelkezésünkre.

A telefon dizájnja személy szerint nekem nagyon bejött, a számbillentyűk egy ív mentén helyezkednek el, kicsit hasonlóan a régi tárcsás telefonokhoz. Végre egy kis szakítás a hagyományos formákkal (bár erre már az 5510-nél sem lehetett panaszunk). Vannak ugyan fenntartásaim, hogy a széles néptömegek mennyire hajlandóak elvetni a már csukott szemmel is kezelhető billentyűzetelrendezést, főleg az SMS-ezés újbóli megtanulása lehet frusztráló. Reméljük, a Nokia árpolitikája kedvező lesz, és a 2003-ban megjelenő készülék szélesebb tömegek számára lesz elérhető, mint a kiemelt kategóriába tartozó 7650-es.

APRÓSÁGOK

Telefonregiszter a töltőben

Egy ellopott mobil és a telefonszámok újbóli beszerzésének kellemetlensége adta az ötletet két ír fiatalembernek, hogy szabadalmaztassák azon ötletüket, hogy telefonszám-tárolót építenének a telefonok töltőjébe. Ez csak egyetlen chip beépítését jelentené, így még a költsége sem vészes, de sok kellemetlenségtől megóvhat minket. A tárgyalásokat már megkezdték a nagyobb gyártókkal, így jövőre már a boltokban is találkozhatunk az ilyen töltőkkel.

Nem rákkeltőek a mobilok!

Mindenki megnyugodhat, most már bíróság is kimondta, hogy a mobiltelefonok nem rákkeltőek! Igaz, az eset Amerikában történt, ahol ha jól emlékszem, néhány évtizede még számos tanulmány erősítette meg azt, hogy a dohányzás sem az.

A Motorola és néhány mobilszolgáltató ellen benyújtott 800 millió dolláros kártérítési perben a bírónőt az a svéd tanulmány sem győzte meg, miszerint akik analóg mobiltelefont használtak, egyharmaddal nagyobb az esélyük az agytumor kialakulására.

NOKIA 3510

A 3510-es sokkal konvencionálisabb kinézetű, mint a fentebb bemutatott újdonság. Méretre jóval kisebb (118x49,6x17,1 mm), súlyra sem eget rengető, mindössze 106 g (normál akkumulátorral együtt). Képernyője ugyanúgy 4096 szín megjelenítésére képes, természetesen támogatja az MMS-ek küldését és fogadását.

Az olyan apróságokat, mint WAP, képüzenet küldés, SMS chat vagy a teljesen színes háttérkép feltöltése már szinte meg sem kell említenem, ezeket egy modern telefontól már ebben a kategóriában is elvárja az ember. Java kisalkalmazások futtatására is lesz lehetőségünk, aminek egyenes következménye, hogy sohasem unjuk meg a beépített kisjátékokat, mert bármikor tölthetünk le újabbat. Már a hangok sem csak egy kis csipogón kényeztetik majd füleinket, hanem igazi többszólamú zeneműveket állíthatunk be csöngésnek.

Magáról a kinézetről nem sokat lehet elmondani, semmi különöset nem nyújt. Teljesen megszokott, mindenki számára emészthető forma. Természetesen a cserélhető elő- és hátlap is alapkövetelmény. Ha hihetünk a híreknek, a telefon akár még ebben az évben is a boltok polcaira kerülhet a Karácsonyi kínálatot erősítve.

LOGITECH BEMUTATÓ

Az alábbiakban bemutatásra kerülnek a Logitech legújabb fejlesztései kedvenc rágcsálóink látásmechanizmusát és az éterben való kommunikációjukat illetően. Ezt követően megláthatjuk, hogyan sikerült ezeket a fejlesztéseket konkrét termékekbe ültetni. Szerintem tökéletesen.

MX™ – optikai rendszer. Az eddigi optikai egerek korlátai miatt (a gyors mozgások rossz lekövetése, fényes felületeken nem működik) a Logitech az Agilent Technologies-zel együttműködve kialakította az optikai jelfelismerés és feldolgozás új generációját.

Az egyik és talán legfontosabb tulajdonsága az optikai rendszereknek a képfeldolgozási teljesítmény. Az MX körülbelül 200*200 pixel nagyságú területet fényképez le és dolgoz fel másodpercenként 125-ször, ami végeredményben 4,7 megapixel adatot jelent. Ez hozzávetőlegesen 60%-kal több mint amekkora a versenytársak hasonló eszközeiben megtalálható. Ezt az adatmennyiséget a speciális DSP (Digital Signal Processor) dolgozza fel, és csak azokat az információkat küldi tovább, amelyek a számítógép számára szükségesek (mozgás iránya és mennyisége).

A másik tényező az érzékelt terület mérete, ami a fentebb említett felbontású 37 600 képpontnyi terület (az ezt megelőző technológiáknál 80%-kal nagyobb), és elég részletet szolgáltat a DSP-nek a finomabb mozgások folyamatos lekövetésére is. Ez eddig főleg a „nehezebb" felületeken (fa, egyéb sűrűn ismétlődő mintázat) okozott problémát. Sajnos a mérnöki találékonyságnak még mindig nem sikerült megoldani a tükröződő, illetve üvegfelületeken való mozgás visszaadását.

Mivel az optikai lencse csak néhány milliméterre van a leolvasandó felülettől, és a kép mérete nagyon kicsi (kb. 6*6 mm), a gyártáskor megengedett eltéréseknek nagyon kis változása is elmosódott képet eredményezhet, ami jelentősen ronthatja a leolvasás minőségét. A Logitech ezért új, szabadalmaztatott lencsét hozott létre, ami jobb kontrasztarányt jelent leolvasáskor.

Az optikai érzékelők szoftveres algoritmusokat is tartalmaznak a beérkező képek feldolgozására és a mozgás kiszámítására. Az algoritmusok intelligenciája nagy hatással van a teljesítményre, különösen amikor az egeret „nehéz" felületeken használják, vagy teljesítőképessége határáig terhelik. Az MX technológia szoftveres intelligenciája is hozzájárul ahhoz, hogy kiváló teljesítményt lehessen kihozni az eszközökből azokon a felületeken is, ahol a többi egér csődöt mondana.

Ezt a gyorsulást egy vadászrepülőgép is megirigyelhetné, amely a Logitech állítása szerint 10 g! Emellett 40 inch/másodperc (kb. 1 m/s) sebességgel képes követni a mozgást. Ez néhány játék epilepsziás rohamokra emlékeztető egérrángatásánál még jól is jöhet, bár megnézném azt a felhasználót, aki ilyen széles mozdulatokkal irányítja kedvenc játékát.

Fast RF – vezeték nélküli technológia

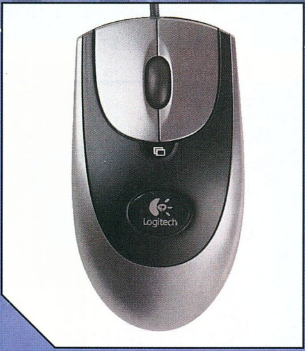
A Fast RF technológia, mint a neve is takarja, rádiófrekvenciát használ a számítógéppel való kommunikációra. Olyan készülékeket eddig is lehetett kapni, amelyek a vezeték nélküli kommunikációt infravörös helyett rádiójelekkel oldották meg (az RF előnye egyértelmű az IR-rel szemben: a vevőegységnek nem kell rálátnia az „adóra", ezáltal az átlagos felhasználó asztalán akár egy papírhalommal fedett vevő is képes fogni az adást, ellentétben az „ósdi" technikát használó infrás társával). A Logitech ezt tökéletesítette még tovább – és még valószínűleg fogja is –, és gyorsította meg (erre utal a nevében a Fast előtag).

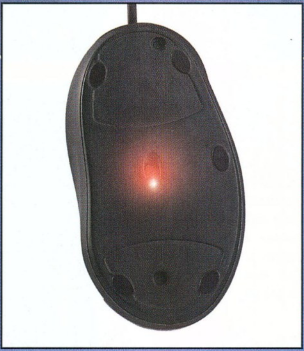
Elsőnek a mintavételezési frekvenciát több mint megkétszerezte, ezáltal nagyobb pontosságot érve el. (Szemléltetve: ha egy kört akarunk például matematikailag leírni a kerületének pontjaival, minél több pontot adunk meg, annál jobban fog a kapott kép egy körhöz hasonlítani. Négy ponttal egy négyzetet, nyolccal már szabályos nyolcszöget alkothatunk, ami azért még mindig elég messze áll a kör fogalmától. Néhány tíz, esetleg párszáz pont által meghatározott szabályos sokszög esetében már csak bizonyos távolságon belül lehet megmondani, hogy nem körről van szó.)

Ez persze magában még nem volna elég, ezt fogadni is kell a gépnek. Ezért az átviteli sávszélességet is a mintavételezés sebességéhez igazították, amit pedig különben az USB 1.0-hoz szabtak, így annak maximális sebességével, 125 jel/másodperccel száguldoznak az információdarabok.

A harmadik része a Fast RF technológiának, amivel sikerült ezt a sebességet kicsikarni a szabvány korlátaiból, az az, hogy a jelküldések közötti szüneteket – amik többek közt a jelek elkülönülése miatt fontosak – sikerült megfelezni, ezáltal biztosítva az egyenletes információáramlást. Ezt a jelküldés előtti felkészülési idő (amikor a leolvasott információt feldolgozza az eszköz az elküldéshez) lerövidítésével érték el.

Most pedig következzen a „Crem de la Crem", azaz bemutatkoznak a Logitech bajnokai.





MX™ Performance Seria – Az egerek királyai

MX-300

A Performance-sorozat legkisebb tagja. Tökéletesen illeszkedik jobb és bal kézbe is. A szokásos egérgombok, illetve görgő mellett találhatunk rajta még egy program-gyorsváltót is, amely megkímél minket az ALT-TAB billentyűkombináció használatától. USB vagy PS/2 csatlakozású vezetékes egér, természetesen golyó nélkül.

MX-500

A család középső tagja, amelynek az evolúció ugyan még nem tüntette el a farkát (megőrizte a fizikai kapcsolatát a géppel), viszont kistestvérénél sokkal szebb formatervezése (szerintem), és összesen nyolc(!) programozható gombja megkönnyíti a billentyűzettől viszolygók munkáját.

MX-700

A csúcsterméket hagytam a sor végére, amelyik kihasználja valamennyi fentebb említett technológiát. A fentebb említett ergonómikus kinézeten és a rengeteg programozható gombon felül (tisztára mint egy jobb joystick) ő már az éterben kommunikál. Magyarul szólva farok és golyó nélküli egérkét (leány a picike) tarthat kezében a szerencsés tulajdonosa. A vevőegység 2 méteres körzetében használható egerünk, ami mellesleg töltőként is funkcionál. Tíz perces töltés után elvan egész nap, 6-8 óra töltés pedig 10 napra elegendő szuflával látja el rágcsálónkat, illetve a hasában lévő nikkel metálhibrid elemeket.

Az összes itt felsorolt egérre 5 év jótállást vállal a Logitech.

Logitech Cordless Desktop család

Ez a termékcsalád magas fokú ergonómiai kialakításával és széleskörű funkcióival hívja fel magára a figyelmet. Elfelejthetjük a drótokat, immár a képernyő láthatósága az, ami legjobban korlátoz a számítógéptől való távolodásban. Mindegyik hordozza az iTouch internetes és multimédia-vezérlő gombokat, amelyek nekem például, aki szeret mindent a billentyűzeten keresztül elérni, meglehetős könnyebbséget okoz.

Cordless Desktop Comfort

Először a család egyetlen ergonómikus kialakítású billentyűzetét mutatnám be. Ez nem jelenti azt, hogy a többi billentyűzet ne volna kiváló formatervezésű, de a Comfort egyedüliként osztott billentyűzettel rendelkezik. Ezt van, aki szereti, más hallani sem akar róla. Személy szerint még én sem próbáltam, de állítólag rövid hozzászokási periódus után nagyon kényelmes használni, főleg a tíz ujjal gépelőknek. Természetesen rendelkezik az ilyenkor elvárható csuklótámasszal is. A csomag tartalmaz még egy Cordless MouseMan Optical-t is.

Cordless Desktop Deluxe

Ez a legegyszerűbb vezeték nélküli billentyűzet, amely annak ellenére, hogy még csuklótámasza sincsen, és csak sima golyós (de vezeték nélküli) egérrel kapható, rendelkezik az összes iTouch gombbal és a szoftveresen programozható funkciógombokkal.

Cordless Desktop Navigator

Ehhez a beviteli eszközhöz már a nagyoknak kijáró farkatlan optikai egeret kapjuk, csakúgy, mint a Comfort esetében. Az ultravékony kialakítás nagyon ütős kinézetet kölcsönöz ennek a fehérben és ezüstben pompázó billentyűzetnek.

Cordless Desktop Optical

Ebben a kategóriában ő a csúcs. Az iTouch internetes és multimédiás gombok mellett tartalmazza a Logitech szabadalmaztatott iNav billentyűcsoportját is, amelyekkel a felhasználó könnyedén görgethet, zoomolhat, hozzáférhet a merevlemezen tárolt fájlokhoz és böngészhet az Interneten.

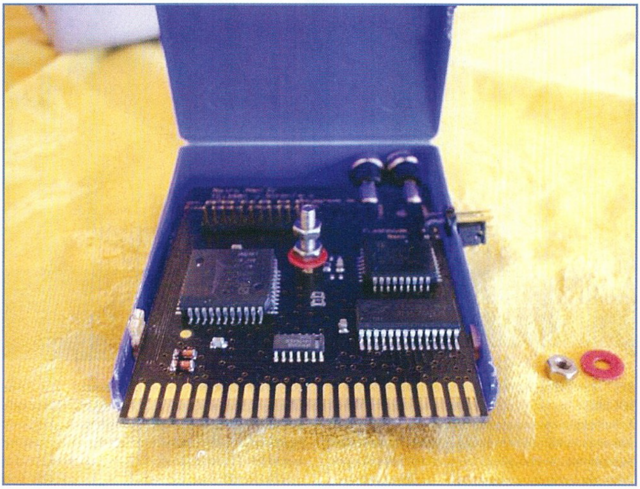
A termékhez színben is passzoló fekete-ezüst Cordless MouseMan Optical jár.

Remélem, hogy még sok hasonlóan kiváló minőségű termékkel találkozhatunk a Logitech jóvoltából.

BeeGee

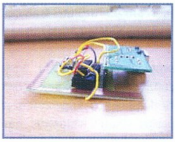
A HOBBIGÉPEK ARANYKORA, ITT ÉS MOST

A Guinness rekordok könyve szerint az 1982-ben piacra került Commodore=64 minden idők legnagyobb számban eladott egy bizonyos gyártótól származó számítógép-típusa. Ilyen háttérrel nem lehet elvárni, hogy az elmúlt röpke húsz év alatt feledésbe merüljön...
Nem is merült.
Jelen van Európában, itt elsősorban demoscene gépként, és jelen van Amerikában is, ott a mai napig végfelhasználói platform, államonként a több száztól a több ezer tagot számláló CUG-ok (Commodore User Group) formájában. Ám ne feledkezzünk meg a független hobbistákról, akik a világ minden szegletében megtalálhatóak, én legalábbis beszéltem és leveleztem thaifölditől kezdve a kanadain át a svédig mindenféle nációval, és tudok még izraeli, sőt Litván csapatokról/csoportokról is!



DRÓTOZÁS
Mit is drótozhatunk rá a C-64 (vagy azzal kompatíbilis) komputerre így 2003 küszöbén?

1. The Final Ethernet



Például az Internetet? IGEN, az általam ismert két párhuzamosan futó projekt egyikének sikerült megfizethető, és házilag is „könnyen" utánépíthető ethernet kártyát terveznie. A kártya egy bővítetlen C-64 alapgép és a letölthető szoftver segítségével már online-ba hozza a 8bites gép tulajdonosát. Demonstrációként a készítők egy olyan szervert üzemeltetnek vele, mely a géphez kötött magnós háttértárolóról streaming audio-t áramoltat a netre! (egykori C-16/Plus4/C-64 tulajdonosok emlékezhetnek a pár soros kis progira, amivel megszólaltathattuk a dataset-be rakott audiokazettát – itt is gyakorlatilag ugyanez történik). Ára: nem kereskedelmi cikk, a megépítéséhez szükséges doksi ingyen letölthető.
www.dunkels.com/adam/tfe

2. Retro Replay
Az ACTION REPLAY/MK x/FINAL CARTRIDGE-hez hasonlít, ám ez nem csupán a játékokban való

cheat-elést, hanem Turbo Macro Assembler-t és más utility-ket tesz azonnal elérhetővé, valamint nagysebességű (280Kbaud) sorosport-kártyán keresztül a programok netről való KÖZVETLEN betöltését/indítását teszi lehetővé. A kártyán FLASH memória található, így a tudása személyre szabható. Ára: 55 Euro
www.ar.c64.org

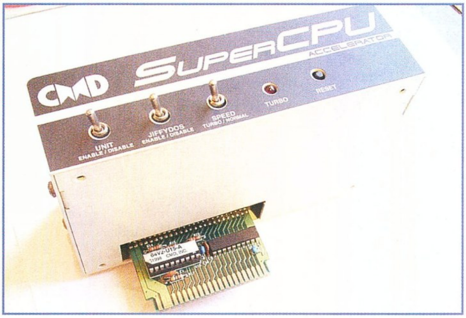
3. Vinyó kényelmes, szoftverrel is jól támogatott használatára máris két lehetőség van 64-en, és egyre közeledik annak a harmadik vezérlőkártyának a megvalósulása, mely mindkét elődjét le fogja taszítani...

a.) IDE64
Egy db IDE vinyó és egy ATAPI CD-ROM csatlakoztatható a géphez, 47-70KB/sec átviteli sebességgel – ez a 64KB (Kilobyte!) RAM-mal rendelkező gép esetén annyit tesz, hogy a legrosszabb esetben is a legterjedelmesebb progi egyetlen másodperc alatt betöltődik! Létezik hozzá kétportos RS-232 (280Kbaud) ill. hardveres MP3 lejátszó bővítés (160Kbps, hamarosan 192Kbps-ig!) Ára: 100 Euro. ide64.come.to

b.) CMD-HD
A Creative Micro Devices fejlesztése, egy SCSI vezérlő, mellyel ugyan nem érhető el a fenti megoldásnál nagyobb sebesség, ám 7 db eszközt lehet ráaggatni. A régi programokkal sokkal jobban együttműködik, mint az előbbi vezérlő. Mivel maga az eszköz is egy C-64 kompatíbilis processzorra épül, azon is futtathatóak alkalmazások, például a POSTSCRIPT spooler, mely a számítógép igénybevétele nélkül nyomdai felbontásban és minőségben tudja a lementett anyagot akár színes lézernyomtatóra küldeni. Ára: az eredeti gyártó megvált eme profiljától, és egy saját üzemmel rendelkező Commodore rajongó, az amerikai Maurice Randal vásárolta meg a jogokat és licenszeket. Egyelőre a CMD-HD újragyártása szünetel, mindenesetre az eredeti ár 1GB vinyóval 539USD volt.
userdata.ia4u.net/maurice/cmd.html

c.) UHS!
Az UHS! a következő szavak rövidítése: Universal High Speed!
Mindkét jelenlegi vezérlőt le fogja verni árban, sebességben és rugalmasságban is. Szintén SCSI-s megoldás, alapgéppel 380KB/sec(!!) DMA-s átviteli sebességet, combosabb turbókártya (lásd SuperCPU) esetén 600-800KB/sec PIO átvitel. Ára: várhatólag készen és alkatrész-kit formájában is megrendelhető lesz, én 50-80 USD között saccolom. uhs.c64.org

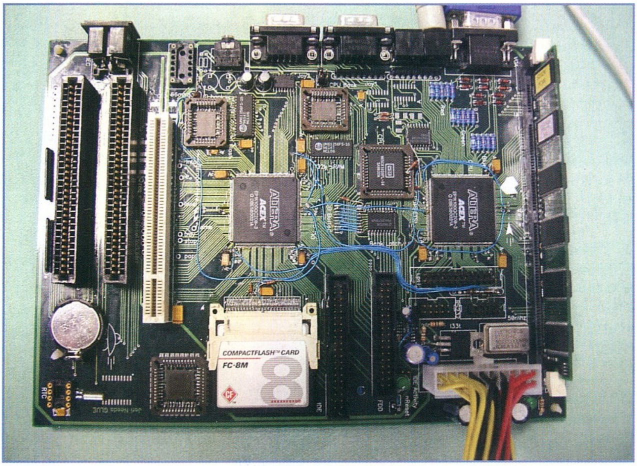
4. Speed
Sebesség terén is volt/van fejlődés, ez csak természetes! A Western Design Center elkészítette a Commodore és Apple-II gépekben, de haditechnológiában (pl. Abrahms A1 tank) is egyaránt használt 65xx 8 bites procicsalád 16 bites változatát, a 65816 CPU-t. Ezt 6MHz-től 16MHz-ig különböző órajelű változatokban gyártották, és pl. a SNES (Super Nintendo) konzol is e köré épült. Mivel kód szinten, legalábbis az ún. „legális" utasításkészlet terén tökéletesen 65xx kompatíbilis, és csak az ún. „illegális" utasításkészlet opkódjait cserélte le az alapműveletek 16/24/36bites stb.



változataival, adta magát a lehetőség, hogy ezzel független cégek Commodore turbókártyát építsenek (megjegyzem, az Apple cég viszont saját maga gyártott a 65xx alapú belterjesen USA Apple-II Home Computer-ből egy 65816-os verziót Apple-IIgs néven).

Csak a legkorszerűbb változattal foglalkozom, bár voltak régebbi turbókártyák is, pl. a Flash8 8MHz. Tehát eljövendett a SuperCPU, megújhodást hozván minden Commodore–64 kompatíbilis gép (C-64, C-64C, C-128, 128D, 128DCr) számára... Ez a kártya, mellyel magam is rendelkezem, a gépek külső sínére, az ún. Expansion avagy Cartridge portra csatlakozik. A 20MHz-en járatott proci mellett DMA-s adatátvitelt nyújt, mely pl. a lokális nagysebességű RAM és a gépen belüli memória közötti adat-tükrözést pörgeti fel durva módon. Ezen kívül, a 128KB lokális L3 cache szintű SRAM mellett egy opcionális SuperRAM modult is fogad, mellyel a gép memóriája a kétszázötvenhatszorosára (!!) bővíthető.. ez ugyan még mindig „csak" 16MB rendszermemóriát jelent, ám gondoljatok bele, a progik itt 64KB (Kilobyte) memóriára vannak megírva, mégpedig nagyon is hatékonyan, tehát nem piskóta szintű upgrade-ről van szó.

Érdekességként, és mint pécések számára ismerős téma megjegyzem, az alkalmazott proci hivatalos órajele csak 16MHz, ám itt „gyárilag" overclockolták 20MHz-re. A szuperproci a régi Commodore progik esetén átlagban huszonkétszeres sebességnövekedést hoz, ez még növelhető a SuperCPU ún. optimalizációs módjainak használatával. A „native", tehát kifejezetten SuperCPU-ra írt programok hatékonysága pedig a negyvennégyszeres összehasonlítható teljesítménynél indul, melyet DMA és speciális memóriablokk-mozgató utasításokkal ki tudja, meddig lehet növelni, az alkalmazás jellegének függvényében. De ennyi elég is erről a cuccról, adok két linket, aztán következzen valami igazán ÚJ és BRUTÁLIS dolog! Ára: az összes CMD licensszel együtt ez is Maurice Randall-hoz került, egyelőre újragyártása szünetel. Eredeti ára a 16MB SuperRAM modullal együtt 259 USD volt.
www.cmdweb.de/scpu.htm ; come.to/supercpu

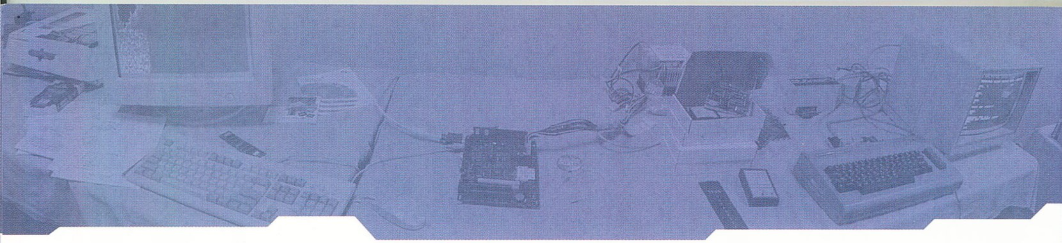


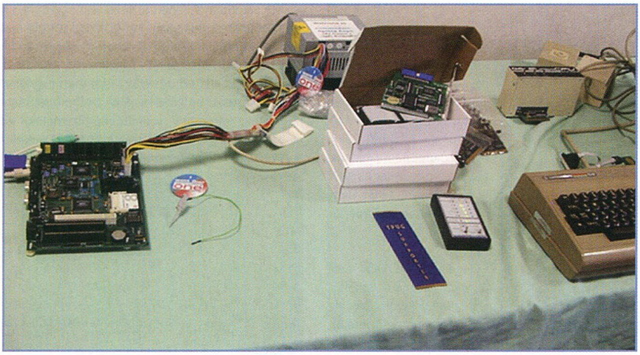
5. Gondolnátok a képen látható kishölgyről, hogy egy 2002 végén megjelenő új COMMODORE-álomgép, a „CommodoreONE" hardvertervezője? Pedig Jeri Ellsworth, polgári foglalkozása szerint villamosmérnök (!!), azt tűzte ki maga elé, hogy elérhető és korszerű eszközök segítségével megépítse a hobbisták, alternatív számítógép-használók, és elsősorban C-64 őrültek számára az új kultuszhardvert. Információim szerint ez sikerült is neki...

Jerinek a saját bevallása szerint az Amiga atyja, a néhai Jay Miner adott ihletet, hogy a máig is ultratop nemzetközi kultuszgép Commodore=64 hardvert kibővítse az Amiga ma is előremutatónak számító képességeivel/lehetőségeivel. Egyben tisztelegni is kívánt a nagymester emléke előtt. Tavaly októberben becsúszott egy nem kis gikszer a fejlesztésbe – míg egyik barátnőjével a benzinkútnál vásároltak, egy „sötétebb bőrű polgártárs" beugrott a kocsijukba, és elvitte azt a benne található utazópoggyászokkal, készpénzzel, valamint ÖT DARAB C-1 PROTOTIPUSSAL EGYÜTT!!

Érdekes a mód, amely egy komplett, valóban „saját" gép tervezését és megépítését teszi lehetővé Jeri számára gyártósorok és üzemek nélkül is. Az eredeti C-64 chipek funkcióit és az új képességeket is rugalmas programozható logikai elemekkel valósította meg, ez kisszériás gyártás esetén ráadásul árhatékonyabb is az igazi nagyteljesítményű huzalozott célchipek gyártásánál.
Tehát a gép chipek és proci szinten a rajta futtatott régi programok szempontjából kompatíbilis a C-64-gyel, ugyanakkor rendelkezik egyrészt a híres Commodore chipek, a VIC, SID és CIA ún. „Monster" ill. „Super" változatával, valamint olyan GPU részegységekkel, mint a Blitter, valamint az Amigások által ismert és imádott Copper segédprocesszor. Felépítésre a C-1 egy mikro-ATX szabványú alaplap, ATX szabványú tápegységet és házat igényel.

Bővíthetőségre egy PCI és két darab megint csak az Amigáról ismerős, ún. mini- avagy pseudo-Zorro sín ad lehetőséget – utóbbiról nem állhatom meg elmondani, hogy a Zorro az a buszrendszer, ami a pécés PnP/PCI/AGP stb. technológia csak szeretne lenni, itt ugyanis tényleg MINDEN EGYSZERŰEN CSAK MŰKÖDIK... Nem véletlenül volt az Autoconfig [TM], e technológia védjegye Amigán!



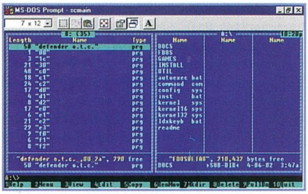


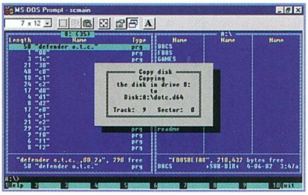
A memória számára egy db. SDRAM foglalat található az alaplapon, mely 1GB-ig képes fogadni a modulokat. A video-memória 16MB-ja viszont közvetlenül be van forrasztva, így nem bővíthető (nem igazi hiányosság e gép esetében).

Perifériák számára a hagyományos Commodore IEC busz, valamint az általatok is ismert 34 tűs floppy, 40 tűs EIDE port, egy DUART-alapú RS-232 és egy „LPT" párhuzamos port áll rendelkezésre.

AUDIO: A MonsterSID analóg részről 16 sztereó hullámforma-generátorral bír, és minden generátor jele külön-külön további szűrőkkel és modulációval manipulálható. Digi részről 8 sztereó hangcsatornája van, DMA-s lejátszással és a hangminták tárolására saját pufferrel rendelkezik. Jeri egyelőre még nem döntötte el, hogy a digi bontása 12 vagy 16bit legyen-e – mivel a Monster SID-hez kívülről akar DAC-ot csatolni, mindkettő alternatíva, sőt lehetne akár opcionális a megrendelőknek.

VIDEO: A SuperVIC 16MB relokálható video-memóriával rendelkezik, VGA kimenetén 1280*1024 felbontással, 65536 színbontással (R5G6B5).





A teljes színskála egyidejű használata ugyan korlátozott lesz, ám a 256 színű paletta alapú módok mellett olyan, Amigáról ismert gazdaságos üzemmódok is elérhetőek, mint a HAM, mellyel az ún. „természetes" vizuális adatok erőforrásokat spórolva jeleníthetőek meg, mindig csak az előző képponthoz képesti R vagy G vagy B értékek valamelyikének változtatásával.

Hw-ből gyorsított ablakkezelés, overlay, szuper-bittérképek kezelése és mozgatása, vonalhúzás, pattern fill és zoom... ezek a reményteli új demoscene gép erényei röviden. Ára: 200 USD körül várható.

www.geocities.com/cm_easy

6. Occsójancsi megoldások

Két olcsójános megoldás, ha valaki szeretne a 64-ével egy nagyobb, pécés CD-n vagy vinyón lévő lemezarchívumot elérni:

a.) Mind a 64HDD és a 1541EMU pécés utility-k lehetővé teszik a pécének a 1541 drive helyére való bekötését. Utóbbi gépigénye P-II 400MHz, csak valódi DOS-ból fut, bonyolultabb és költségesebb adaptert is igényel, ám oly tökéletesen szimulálja a 1541-est, hogy még a speciális gyorstöltős progik is működnek vele! Áruk: építési doksi és szoftver ingyenes, de meg lehet rendelni készen is (lásd a linkeknél).

www.64hdd.com ; members.surfeu.fi/1541

b.) STAR COMMANDER

A legkézenfekvőbb, egyben a világon a legelterjedtebben használt utility Commodore lemezek pécén való archiválására valamint frissítésére a Joe Forster által hosszú évek óta fejlesztett és csiszolgatott STAR COMMANDER. Nem hiszem, hogy találnék olyan ma is aktív Commodore juzert, aki ne ismerné ezt a klasszikus Norton ill. Volkov Commander-ek mintájára felépített fájlkezelőt. Világszerte sokezres felhasználói tábora van.

A program használatához az eredeti Commodore floppymeghajtót egy adapterrel a pécé párhuzamos portjához kell illeszteni, és annak tartalma a fájlkezelőből egy helyi eszköz könnyedségével írható és olvasható. A kevésbé ezermester juzerek számára, és az adapter legkülönbözőbb változatainak beszerezhetőségéért Joe egy online boltot nyitott... Eddig ezernél több nemzetközi megrendelést teljesített!

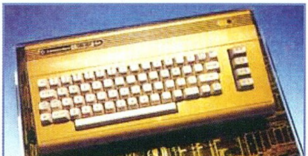
Azt hiszem, a hazai olvasók előtt leleplezhetem, hogy Joe Forster valójában nem Kansas-ben vagy Texas-ban lakik, hanem az Orsolya utcában, és a magánéletben nem Joe Forster-nek, hanem Kovács Balázsnak hívják...

Talán a jó névválasztás is kulcs a sikerhez? Ára: teljes funkcionalitású shareware, magyaroknak a regisztráció 500Ft (úgy emlékszem, mi ennyit fizettünk érte).

http://sta.c64.org

A legeslegolcsóbb megoldással, a tisztán szoftveres emulátorokkal nem kívánok foglalkozni. Sokak szerint ezek „ugyanolyanok", mint a C-64, és „minden ugyanúgy fut rajtuk". Csak cáfolni tudom, és bizonyítani is ennek szöges ellenkezőjét. Senki se várja már el, könyörgöm, hogy egy pécés program elindításával tényleg visszakapjon egy igazi retrokomputert!

Végül, nem tudom, az érdeklődő olvasónak feltűnt-e a legeslegkézzelfoghatatlanabb komponens, a szoftver ismertetésének hiánya – pedig a szoftver az valójában, amiért a számítógép létezik. Az összes eddig említett hardver sem öncélú barkács, kár, hogy nem maradt hely ismertetni azokat az alkalmazásokat és oprendszereket (!!), amelyek tényleg hasznossá és élvezetessé teszik ezen eszközök használatát.



ui: A www.protovision-online.de linken mind hardver, mind szoftver téren összefoglalót kaphattok a legtöbb fenti témában, és a kereskedelmi cuccokat itt meg is rendelhetitek, ha esetleg ilyen irányú vonzalmat éreznétek...

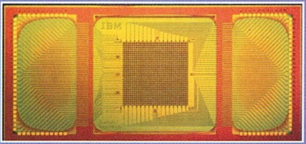
Hoild/ENC

WWW.NEWCOMER.HU

HOMOK A GÉPEZETBEN

Nanovilág. Már csak 18 évünk maradt, hogy kitaláljunk valamit. A mostanában sokat idézett Moore-törvény szerint a processzorok teljesítménye másfél évente megduplázódik. A szakemberek szerint ez 2020-ig érvényes, amikor is a jelenlegi technológia eléri önmaga fizikai határát. Ha addig nem sikerül valamit összehozni, megállunk a fejlődésben, és ott toporgunk egy kb. 30 gigaherzes, semmire-se-elég procival a kezünkben...

A kiutat a nanotechnológia jelenti. Lemenni az atomok szintjére, az elemi alkotórészekig – és ez egyre inkább valóság, mint tudományos elképzelés. 1959. december 29-én az Amerikai Fizikusok Társaságának éves összejövetelén Richard Philips Feynman professzor meglepő beszédet tartott, melyben azt fejtette ki, hogy az emberiség mintegy 24 millió kötetnyi tudásanyaga, a Guttenberg Bibliától a legnagyobb nemzeti könyvtárak anyagáig ráírható lenne egyetlen, 0,1 milliméter széles anyagi kockára, mely az emberi szem számára még épphogy látható lenne. Beszédében Feynman (aki kutatásaiért 1965-ben megosztva elnyerte a fizikai Nobel-díjat) leírta a nanomemóriák elvét, mely egy bitet egy atomban tárolna, mindegyik között pár atomnyi réssel: 5x4 atom hely az információhordozó körül, ami azt jelenti, hogy egy bitet 20 atomnyi helyen raktározhatnánk el – ez közelít az emberi DNS felépítéséhez, az ugyanis 32 atomot használ 1 bitnyi információ tárolásához. Egyetlen mai CD-ROM felületére 650 millió megabájt információ lenne írható ezzel a technológiával. Egy CD-n egymillió anyaga – ez nem hangzik rosszul... De lehetséges-e ez, és ha igen, hogyan?



Mint tudjuk, az információ lényegében egyesek és nullák sorozata. Egy ilyen tárolóban az 1-et egy szilikonatom megléte, a 0-át annak hiánya jelentené. Mivel minden atom teljesen egyforma, a kiolvasás egy egyszerű, egydimenziós letapogatással végrehajtható lenne, ez gyors és főleg precíz, hibamentes eredményt jelentene. Igazából az írással van a gond, hiszen az atomokat elhelyezni csak a folyékony hélium hőmérsékletén lehet, hogy ne mozduljanak el. Ez a felismerés vezetett oda, hogy megfordítsák a folyamatot, és szobahőmérsékleten a nullákat „írják" az előre formázott lemez felületére, azaz nem hozzátenni, hanem elvenni kell belőle.

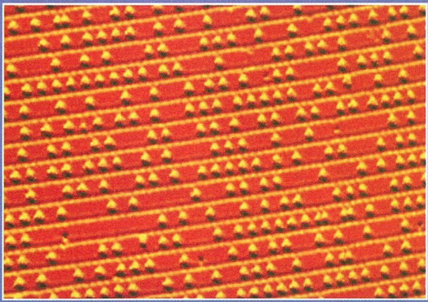
Feynman beszéde nyomán valóságos nanoláz tört ki a tudományos világban. Természetesen nemcsak a számítástechnikában, hiszen például az orvostudomány is sokat profitálhatna a dologból – képzeld el, hogy egy kapszulában nem orvosságot veszel be, hanem egy pár atomnyi nagyságú, célfeladatra programozott vagy épített robotot, amely megkeresi és elpusztítja a rákos sejteket, kitisztítja a beszűkült érfalakat, eltávolítja a fölös koleszterint az erekből...

De most maradjunk a mi kis területünknél, hiszen itt meglehetősen nagy munka folyik. Az első nagy lépést Gerd Binning és Heinrich Rohrer tette meg, amikor 1981-ben feltalálták a pásztázó alagútmikroszkópot, melynek segítségével atomokról készítettek fényképeket. Ezért az eredményért a két tudós 1986-ban begyűjtötte a fizikai Nobel-díjat. Idén júniusban jelentette be az IBM, hogy a két említett férfiú részvételével a cég zürichi laboratóriumában sikerült kifejleszteni egyfajta „nanolyukkártyát". A millipede nevű eljárás egy plexi felületre molekuláris szinten lyukakat olvaszt, ez a megoldás négyzetcollonként ezermilliárd bitet jelent, ez kb. a mai merevlemezes háttértárak rátájának huszonötszöröse, és persze a mágneses módszernél lényegesen maradandóbb. Sajnos egy hátránya van – a vinyóknál ezerszer lassabban ír, de a szakemberek szerint ez hamar megoldható lehet, és akár 2005-re a flashmemóriákat leválthatják a 15 gigás nano-lyukkártyák.

Ám még ennél is izgalmasabb hír jelent meg a napokban – tulajdonképpen ez volt az, amely bennünket ezen kis gondolatébresztő cikk megírására sarkallt. Franz Himpsel, a Wisconsini Egyetem professzora október elsején bejelentette, hogy sikerült valóra váltani Feyman elméletét, azaz elkészítették a világ első nanomemóriáját, egy szilikonfelületre pásztázó alagútmikroszkóp segítségével szilikonatomokat emelve ki. A memória ma még persze messze áll a gyakorlati alkalmazástól, hiszen egyelőre ez is túl lassú, ám már működik.

Ha most egy kicsit elszakadunk az adattárolástól, máris rátérhetünk a nanotechnológia még szélesebb kutatási területére – a kvantumkomputerek megépítésére. Idén januárban a HP és a Kaliforniai Egyetem tudósai levédettek egy eljárást, mely nanochipek előállítására alkalmas, azaz leírja, hogyan lehet egyetlen nanochip belsejében belezsúfolni a különféle részegységeket, és ezek között mi módon jöhetnek létre elektromos kapcsolatok, illetve hogyan lehet ezeket adott esetben blokkolni. Ez egy gombostűfejnyi számítógép megépítését is lehetővé tenné a jövőben.

A chipek legfontosabb részei a tranzisztorok és az ezeket összekötő huzalok. Ez egy elég őskőkorszaki módszer, és nyilván először ezeket kell valahogy kiváltani. Nos, ez már tulajdonképpen gyakorlat. Tavaly november 9-én a Lucenthez tartozó Bell Laboratórium mérnökei jelentették be, hogy sikerült előállítaniuk egy FETet (Field-Effect Transistor) egyetlen szerves molekulából. Ez kb. 50 ezerszer kisebb, mint az emberi hajszál szélessége. A technológia elképesztő távlatokat nyújthat, például a mai tintasugaras módszerrel egy papír felületére lehetséges lenne egy működő számítógépet nyomtatni...



Az összekötő huzalok kiváltását úgynevezett nanocsövek segítségével lehetne megoldani, melyek szénből készülnének. Ilyenek előállításával eddig nagyon sokan kísérleteztek – szenet kevertek össze nikkellel, vassal, kobalttal, addig hevítették az elegyet, míg a fémek megolvadtak, és a felszínükön kialakult az egyrétegű szén nanocső. Ám ez azzal a gonddal járt, hogy a szénatomhoz hozzátapadt néhány fématom is, mely mágnesessé tette a csövet, ez nyilván alkalmatlan a feladatra, a savval való lemaratás pedig károsította a kis szénhengert.

Ám idén ebben is sikerült áttörést elérni. Az IBM tudósai szeptember 30-án tették közzé, hogy sikerült tiszta, egyrétegű szén nanocsövet kifejleszteniük. A Kék Óriás mérnökei elég egyszerűnek hangzó módszert kísérleteztek ki a probléma megoldására. A szenet a jó öreg szilíciummal keverik (pontosabban: szén- és szilíciumrétegeket tartalmazó kristályt hoznak létre), majd 1650 Celsius fokra hevítik, amelyen a szilícium elpárolog. Ezen a hőmérsékleten a szén szabadon létesíthet új kötéseket, ám mivel már nincs kivel, szegényke kénytelen önmagával összekapaszkodni, ezáltal cső alakban felcsavarodik. Ezeket a csöveket egy térbeli rácsba helyezve atomnyi méretű tranzisztorok állíthatók elő.

Azt hiszem, a fentiekből kezd összeállni a kép, és kirajzolódik a jövő. Ha valakinek sikerült felpiszkálni a képzeletét, az most nyugodtan engedje szabadjára a fantáziáját, és játsszon el a gondolattal: mi lenne, ha... Ezen a szinten egyébként már ne gigákban tessék gondolkodni, hanem minimum terraherzes procikban és terrabájtnyi memóriákban, petabájtnyi tárolt információban. Szedd össze gondolatban az otthon szerteszét heverő CD-ket és DVD-ket, és képzeld el, hogy az összes anyagát felírhatod egyetlen korong egyetlen sávjára! Persze attól nem kell félni, hogy nem tudod majd kihasználni a géped teljesítményét, hiszen egy másik alapelv, Nathan első törvénye szerint a szoftver egy gáz, amely kitölti a rendelkezésére álló helyet – azaz egy ekkora teljesítményre a Windows 2021-nek, az Unreal 10 Extended Pack-nak vagy a Colleen MacRae Rally 18-nak biztosan szüksége lesz. Akkorra már a szobafalnyi méretű HDTV-k kiszorítják a mai technikát, és a 2048x1536-os felbontású filmeknek azért kell majd a hely...

]{redenc

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2

A Creative Labs Sound Blaster hangkártya-családja az egyetlen, amely a számítógépes hangkeltés hőskorától megtalálható a boltokban, és a mai napig képes volt piacvezető szerepét megőrizi. Legutóbbi termékük, az Audigy végre elnyerte a vájtfülű hallgatóság kegyeit is, ez volt az első olyan Creative termék, amelyet egy lapon lehetett említeni a Turtle Beach illetve a Terratec alsókategóriás termékeivel, legalábbis hangminőség terén, mert a térhangzás és egyéb effektek generálásáért felelős jelprocesszor képességei és sebessége már a Live!-ban is csúcsminőségű volt.

Az Audigy-ben már eddig is megtalálható volt a továbbfejlesztett EAX támogatás, a FireWire (IEEE1394b) port és a 24 bites lejátszás. Mi az, amiben az Audigy 2 többet tud mutatni elődjénél?

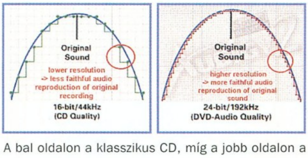
Az Audigy 2 újításai

Először csak a felsorolás, akinek van kedve hozzá, utána olvasgathat :)

- A DVD-Audio formátum támogatása
- 24-bit Advanced HD Audio
- Dolby Digital EX formátum támogatása
- 24 bit/96 Khz felvételi formátum
- Advanced HD Gaming
- THX logo

A DVD-Audio és az Advanced HD Audio

A CD megjelenésekor forradalmasította a zenehallgatást egyszerű kezelésével, könnyű hordozhatóságával, reprodukálhatóságával és azzal, hogy a CD-lejátszók hangjában az alkalmi zenehallgató nem vesz észre akkora különbséget, mint például egy tajvani „kétkazettás” illetve egy profi deck között. A DVD-Audio nem tesz mást, mint a CD mintavételi frekvenciáját és felbontását megnöveli.



A bal oldalon a klasszikus CD, míg a jobb oldalon a DVD-Audio

Ez a változtatás természetesen jóval nagyobb dinamikatartományt (a lemezen hallható leghalkabb illetve leghangosabb rész aránya) és jóval alacsonyabb jel/zaj viszonyt tesz lehetővé. Mielőtt azonban mindenki rohanna Audigy 2-t venni a legközelebbi számtech-boltba, érdemes elgondolkodni, hogy vajon észrevehető-e mindez a hangminőségben – ha elszakadunk a számoktól. A helyzet nem egészen olyan, mint ahogy a Creative, vagy más, 24bit/192Khz-es berendezéseket gyártó cég honlapján vagy prospektusaiban látható. Ugyanis a szubjektív meghallgatások szerint jóval többet számít egy készülék megépítési minősége, mint a mintavételi frekvencia, elég meghallgatni egy csúcs CD-játszót (Linn, Audiomeca) és egy belépő szintű DVD-Audio lejátszót (JVC, Technics), és máris kiderül az igazság. :) Másodszor pedig, az mp3-hallgató közönség gyorsan felejtsen el mindenfajta minőségjavulást, amit a DVD-A képességű kártyától várt, mivel az MP3 minősége minden híresztelés ellenére is messze elmarad még a közönséges CD-Audiótól is. Összességében tehát ezeket az – egyébként kitűnő – minőségi változásokat ígérő feature-öket még egy ideig nem fogja tudni kihasználni a vásárlók többsége.

A Dolby Digital EX formátum

DOLBY DIGITAL EX

Véleményem szerint ez az Audigy két legfontos újítása közül az egyik. A Dolby Digital EX formátum a jól ismert 5.1-es hangszóró-elrendezést egy további hátsó centersugárzóval egészíti ki. A saját tapasztalataim szerint ez nagyon jó hatással van bizonyos filmek esetén a hangtér koherenciájára, ugyan még mindig nem az igazi háromdimenziós hangzás, de a néző síkjában már igen jó hangforrás-pozicionálási képességekkel rendelkezik. A kártyákba épített dekóder véleményem szerint már megéri a pénzt, amit otthagyunk a kártyáért cserébe. A játékokban Dolby Digital formátumú hangot még nem láthatunk, de rövidesen érkezik a Doom 3, ami a hírek szerint támogatni fogja az 5.1-es térhangzást, igaz, erre elég az Audigy 1 is (vagy bármely más DD-t ismerő hangcucc). Zenehallgatásra is ajánlják a „dolbysítást”, azaz a sztereó hangból térhangot állít elő a chip, ez biztosan nagyon jó, de személy szerint képtelen vagyok azonosulni bármely kezdeményezéssel, ami az x módon felvett hangot y módon akarja lejátszani, szerintem ennek semmi értelme sincsen, új információt nem tudunk kinyerni a már felvett hanganyagból, legalább ne kutyuljuk össze. De ez már a kedves felhasználó dolga.

24 bit/96 Khz felvétel

És igen, a másik jelentős fejlődés az Audigy 1-hez képest. Ilyen pontosságú analóg-digitál konverzió eddig csak a profi hangkártyák sajátja volt, ezzel már nyugodtan neki tudnék állni bedigizni egy bakelitlemezt, a minőség valószínűleg kielégítő lenne; a zenészek pedig egész nyugodtan használhatják még az amatőr szint felett is. Ha az Audigy 2 ára 50.000 Ft alá tud menni, ez a feature szintén egyedülálló lesz a maga kategóriájában.

Advanced HD Gaming

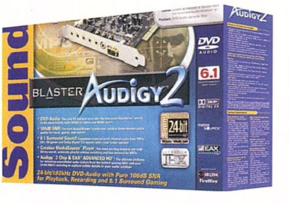
A kártya lelkét továbbra is a Creative EMU chipje adja, kimagasló teljesítménnyel. A képességek listájából némi ízelítő, a teljesség igénye nélkül:

MŰSZAKI ADATOK

Minimális gépigény:
350 Mhz Pentium II, 128 MB RAM, 600 MB HDD, Windows 98, Me, 2000SP2, XP
DVD-Audióhoz 2. generációs, 6X-os sebességű DVD-ROM, 1Ghz+ CPU.

Jel-zaj viszony, 2V kimenetnél:
Jobb és bal csatornák: 106 dB
Center, hátsó center és Subwoofer: 90 dB
Teljes harmonikus torzítás (súlyozott, 1 kHz): 0.004%
Frekvenciaátvitel: 10Hz-46000Hz,-+3 dB.

- Multi-Environment: akusztikai környezetet szimulál, ahol a hangok visszaverődnek, erősítik, kioltják egymást. Például ezerrel rohansz egy szűk sikátorban kedvenc roadstereddel, mindeközben süvítve veri vissza csúcson pörgő motorod hangját a fal, a szabadtérre kiérve viszont egyből elhalkul, esetleg néhány másodperc múlva a távoli hegyekről hallod a visszhangot – már ha leállítod a kocsid.



- Environment filtering: a különböző közegekben különbözőképpen terjedő hangokat szimulálja, más a hang vízben, levegőben (vákuumban ☺), különbözőképpen reagál a környezet más magasságú hangokra, némelyiket elnyeli, másokat fölerősít.
- Environment Morphing: változó akusztikai paraméterek esetén a DSP a közbeeső állapotokat is számítja. Erre példa, amikor egyik szobából egy másikba lép át kedvenc játékhősöd, és az ajtóban állva keverednek a két szoba hangjai, méghozzá úgy, hogy az egyik szobában keletkező hang terjedésébe a másik szoba akusztikai tulajdonságai is beleszólnak.

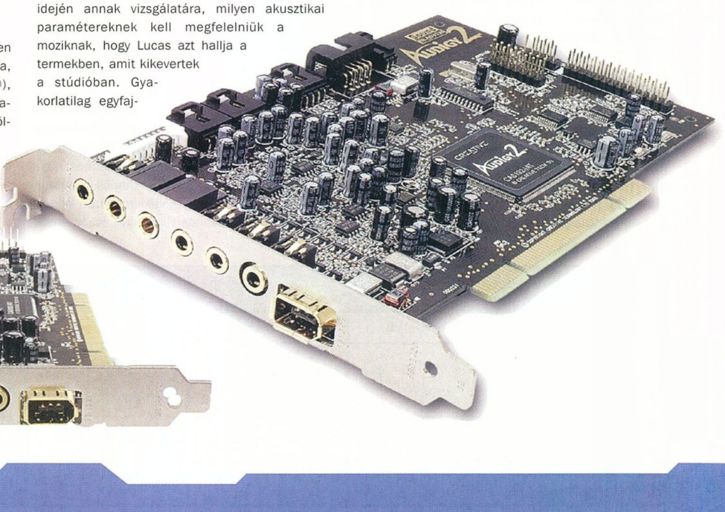
Zenei hatások:

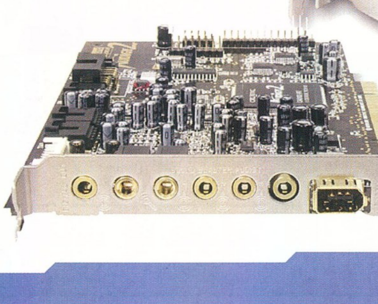
- Audio Clean-up: zajszűrés. Bárcsak régebben is lett volna már ilyen közhasználatú hangkártyákban...
- Smart Volume Management: a nagy dinamikai különbségek csökkentése a halk részek hangosításával és a hangosabb részek halkításával. Nagydinamikájú felvételek mp3-tömörítésekor, CD-re írásakor használható. Legalábbis a Creative szerint, én maximálisan ellene vagyok az ilyen dolgoknak.
- Time Scaling: a hangok eredeti magasságának megőrzésével lassítja-gyorsítja a zenét, kiválóan alkalmazható hangok vizsgálatakor, persze ezt szoftverek is tudják, de jelentős CPU használat mellett.

A THX logo

A THX a Tomlinson Holman eXperiences rövidítésből származik, George Lucas bízta meg a Csillagok Háborúja készítésének idején annak vizsgálatára, milyen akusztikai paramétereknek kell megfelelniük a moziknak, hogy Lucas azt hallja a termekben, amit kikevertek a stúdióban. Gyakorlatilag egyfajta minőségi elismervény az audio/video eszközök világában, azt jelenti, hogy az adott berendezés a megadott szabványokat túlteljesítő minőséggel rendelkezik – természetesen a THX szigorúan specifikált, de folyamatosan újítják a specifikációt, követve a modern kor igényeit.

Összességében a Creative új terméke megérdemli az elismerést, legalábbis a specifikációk alapján, mivel rengeteg technológiai újítást hoz az amatőr felhasználók, gamerek asztalára, és mindezt valószínűleg a profi kártyák árához képest olcsón kínálja, legyen az nagyteljesítményű DSP, Dolby Digital dekóder vagy csúcsminőségű A/D-D/A konverterek. Az egyetlen kérdés igazából a szubjektív hangzás maradt, mivel „élő" kártyával ez idáig nem találkoztunk, és a high-end hangzásra messze nem garancia a jó technikai adatok listája...





MP3 LEJÁTSZÓK

BEVEZETŐ

Emlékszem, mekkora divat volt, amikor megjelentek az első discmanek, és lehetett az utcán nyomulni a walkman után a CD-k terén is mobilissá vált felhasználóknak. A legtöbb osztálykiránduláson megjelentek ezek a ketyerék, és akinek nem volt, az nem számított menőnek.

Aztán változtak az idők, és egyre népszerűbbé vált az MP3, mint zenei digitális formátum, aminek egyenes következménye volt, hogy megjelent az MP3-lejátszók iránti igény. Ezek közül kétfajtát (illetve háromfajtát) különíthetünk el, az egyik mechanikus elveken működik (ergo CD-ket olvas be), a másik teljesen digitális, semmilyen mozgó alkatrészt nem tartalmaz (azaz memóriával működik), végül amelyikek beépített merevlemezzel rendelkeznek. Előbbiek esetében elmondható, hogy mindegyik olvassa az Audio CD-t is, és képesek felismerni a számítógép segítségével kiírt mp3-számokat, jó esetben akár hosszú fájlneves környezetben, könyvtárakkal együtt is. Alapvető követelmény, hogy tudják megjeleníteni az ID3 tageket, melyek információkat tartalmaznak az előadóról és a szám címéről.

A felhasználónak el kell döntenie, melyik változatot szeretné otthonra beszerezni, hiszen míg a mechanikus változatok alapanyaga, a CD olcsó, ráadásul újraírható verzió is van belőle, a 8cm-eseket leszámítva közel 700 mega fér rájuk, addig ugyanezek alapmérete is jóval nagyobb, és akkor még ott van a mechanikus alkatrészek kopása, elhasználódása, a lézerfej koszolódása, valamint a rázkódásvédelem (ESP) szükségessége.

Ezzel szemben a digitális társaiknál nincs szükség rázkódásvédelemre, memóriában tárolható minden, és a feltöltési sebességet csak az adott szabvány keretei határozzák meg (USB, FireWire stb.). Ráadásul alapból sokkal kisebbek, és könnyebben hordozhatók. Hátrányuk, hogy a Flash-kártyák ára még elég magas, és ha a legnagyobbat is választjuk, még akkor is messze elmaradunk a CD-k kapacitásától és anyagárától.

Hogy mindezen termékek között azonban könnyebben eligazodhassunk, íme, álljon itt egy bővebb terméklista, melyek segíthetnek a különböző típusok közötti eligazodásban, a megfelelő példány kiválasztásában.

DIVA MP3 PLAYER

A dobozban a következőket találjuk: maga a lejátszó (műanyag hordozó-védőtokban), elem, övre csíptető, fülhallgató, USB-kábel, install CD, magyar és angol nyelvű használati útmutató.

Első volt a sorban ez a lejátszó, és szívembe is lopta magát a kicsike, ugyanis külseje is igazán vonzó, és a tudása sem éppen kicsi. A védőtok meglepett, azonban nagyon hasznosnak bizonyult, kedves gesztus a gyártótól, hogy gondolt a felhasználókra ilyen téren is. Ha kicsomagoltuk, és összekötöttük PC-nkkel, hamarosan egy új meghajtót látunk majd, amelyre ugyanúgy tudunk másolgatni, mint bármelyik merevlemezünkre, tehát egyszerű fájlkezelővel láthatjuk, kezelhetjük.

Az alapvető funkciókat (equalizer, random play, repeat) ismeri, a funkciókat egy másodfunkciós (shift) gomb segítségével érhetjük el. A rázkódás meg sem kottyan számára, hiszen nem mechanikus eszközről beszélünk. Ellenben a különböző gombok véletlenszerű lenyomásának kikerülése végett létezik a play mellett egy hold kapcsoló is. Ami még kimaradt, az a voice record, azaz a hangfelvétel lehetősége, ezt WAV formátumban pakolja föl a gép, 32kbps-ban, ezzel 4 órányi beszédet lehet rögzíteni 64 megán. Diktafonhoz viszonyítva jó az eredmény, a környezet azonban túlságosan nagy mértékben a felvétel része.

Ugyan alapból is elég sok formátumot ismer, a lejátszót webről frissíthetjük is, aminek eredményeképpen lépést tud tartani a legfrissebb újításokkal/szabványokkal is. Ennek fontosságát, azt hiszem, nem kell nagyon kihangsúlyoznom. A beépített memóriát flash-kártyával bővíthetjük, amire amúgy bármit pakolhatunk, akár a digitális fényképezőgépek dolgait is leolvashatjuk, ha a lejátszóba illesztjük, és a PC-vel összeköttetést teremtünk. Opcionálisan lehet venni hozzá digitális kamerát, ám azt hiszem, ennek ennél a lejátszónál nem sok értelme van. A 64 megás változat egy nagyobb flash-kártyával kiegészítve kiváló bázist nyújt a tökéletes zenei élményhez.

NAPA MCD380

Meglepetésemre ehhez a termékhez nem találtam magyar nyelvű használati útmutatót, azonban ahogyan a dobozon lévő matrica is hirdeti, rögtön rábukkantam egy írható 8cm-es CD-re. Ugyan ez a formátum idehaza nem annyira népszerű, mint a tengerentúlon, azért jó pár mega ezekre is ráfér.

A kisméretű csodabogár azonban számomra nem nagyon vált be, köszönhetően annak, hogy elég rossz volt az általa produkált hangminőség, ráadásul nem nagyon tudtam megszokni a CD-olvasó méreteit, és a hozzá adott távirányítót sem kedveltem meg nagyon. Ugyan nagyon jó képességei vannak az ESP terén, egészen 480 szekundumig bírja a rázkódásokat (128kbps esetén), funkcióiban is eléggé limitált, és kialakítása sem a legszeren-

	Diva MP3 Player	NAPA MCD380	NAPA DAV316	NAPA DAV311	psa[play60
Saját memória	16/32/64/128	480 sec ESP	120 sec ESP	45 sec ESP	32
Kiegészítők	fülhallgató, USB-kábel, elem, védőtok	fülhallgató, zsinóros távirányító (LCD-s), hálózati töltő, írható minidisc, elemek	fülhallgató, zsinóros távirányító, hálózati töltő, elemek, rögzítőszalag	fülhallgató, infrás távirányító, video- és audiókábelek, hálózati töltő, elemek	távirányító, övcsipesz, fülhallgató, elem, USB kábel
Extra funkciók	hangfelvétel	újratölthető elem	újratölthető elem	újratölthető elem, VCD-lejátszás	
Támogatott szabványok	MP3 32-320kbps, ID3	MP3 32-320kbps, ID3, CDDA (8cm)	MP3 32-320kbps, ID3, CDDA	MP3 32-320kbps, ID3, VCD 1.0/2.0, CDDA	MP3/WMA, 32/44,1 kHz

MP3 VS. ANALÓG

Jó tudni, működésüket tekintve az alapvető dolgokon kívül (méret, mechanikus alkatrészek megléte/hiánya) miben különböznek egymástól a discmanek és az MP3-lejátszók. Míg az előbbiek esetében a korongon az adat byte-ok formájában tárolódik, és semmilyen tömörítés sincs rajta, addig a memóriát használó MP3-lejátszók esetében az eszköznek az adatokat byte-ról byte-ra kell kiolvasnia a memóriából, majd visszakódolnia az MP3 kódolást, az így kapott adatot digitálisról analóggá (DAC) konvertálnia, végül felerősítenie a jelet, hogy halljunk is belőle valamit. Aki szeretne további információkat szerezni a CD-ken történő digitális tárolásról, az ide látogasson el: *http://www.howstuffworks.com/analog-digital3.htm*

csésebb. Az összeállítás egyik legdrágább darabjaként úgy vélem, a honi piacon nem sok keresnivalója akadhat.

NAPA DAV316

Magyar nyelvű leírást itt is nélkülözni kellett (és már csak német jutott), azonban jár hozzá szép lila rögzítőszalag. Maga a lejátszó is hasonló színekben pompázik, erősen lányos érzést keltve a jó ízléssel ellátott emberekben. Itt a zsinóros távirányítóhoz már nem jár LCD-kijelző (hanem magán az olvasón kapott helyet), azonban az egész kialakítás nagyban hasonlít az előző terméknél tapasztaltakhoz, szerencsére itt legalább a CD-olvasón elhelyezett gombok kicsit jobb helyre kerültek. A távirányítót itt sem kedveltem meg jobban, mint az előbbi esetben, és az sem volt szimpatikus, hogy ahogy az előzőnél, itt is igazi kábeldzsungel vesz minket körül, hiszen maga a távirányító is kábellel csatlakozik az olvasóhoz, és akkor még ehhez jön a fülhallgató is. Ennek azonban már jobb volt a hangminősége, és egész jól beolvasta a különböző típusú írott CD-ket. Az ár/teljesítmény viszonylatában közepesen teljesít, így azoknak, akiket nem zavar a lila színe, még ajánlani is tudom.

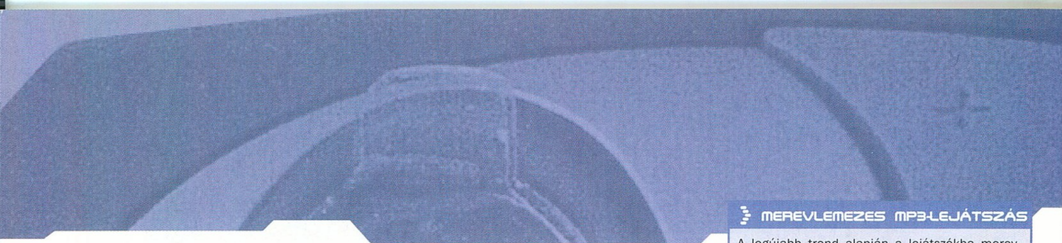
NAPA DAV311

Magyarul itt sem ért egyik kézikönyv sem, ellenben van jó sok dolog a dobozban, lesz mit nézegetnünk. Először is érdemes leszögeznünk, hogy itt nem egyszerű MP3-lejátszóról van szó, hanem egy VCD-playerre is bukkanunk, nem csoda tehát, ha videokábelekkel gazdagodunk a csomagot kibontva. Nem kell megijedni, csak egyféleképpen köthetjük össze a lejátszót a tévével vagy videóval, és az egész gyerekjáték.
Maga a lejátszó pofás darab, a kezelőgombjai jó helyen vannak, a kijelzőjén mindent figyelemmel kísérhetünk. MP3 módban kiváló hangja van, különböző beállítások közül választhatunk az adott zenei stílusnak megfelelően. Amennyiben ilyenkor is TV-re van kötve a lejátszó, természetesen a képernyőn láthatjuk a tracklistát, és az infrás távirányítót is bármikor használhatjuk a navigálásra, a visszajátszás kezelésére.
A videólejátszás kuriózumnak számít, sosem gondoltam volna, hogy ilyen kompakt, hordozható darabnál találkozhatok hasonló funkcióval. Támogatja a VCD 1.0/2.0 szabványokat, így azonnal rá is vetettem magamat, az egyik kedvenc filmemet beletuszkolva. Az eredmény eléggé felemás volt, sajnos a csúcsminőségű, sztereó hiper-szuper filmeket kissé akadozva játszotta le, sőt, néha be sem tudta olvasni, de a kevésbé új, kissé fapadosabb változatokat simán lekezelte.
Akinek haszna származik abból, hogy bármikor ott lapul egy hordozható videólejátszó a zsebében, az nagy hasznát veheti (hiszen nem nehéz bármilyen digitális mozgóképet MPEG-1-es formátumba lekonvertálni, aztán kiírni), sima MP3 lejátszónak kicsit talán drága önmagában – arról nem is beszélve, hogy az ESP funkciója is elég rövid ideig operál.

NIKE PSA[PLAYGO

Ez a player olyan, mint egy sportkocsi: tetszetős, feltűnő külső, igényes belső, de semmi extra. Ezt ne azok válasszák, akik hosszú utazások alkalmával több albumnyi zenét szeretnének végighallgatni. Tényleg a Nike vásárlókörének tervezték, a jelszó: vedd fel és fuss! Ennyi. A beépített 32 Mb memóriára töltött zene elég egy kocogáshoz, vagy ha maratonra készülünk, akkor rakhatunk bele maximum 64 Mb-os MultiMedia kártyát. A dobozban találunk a készüléken és a távirányítón kívül egy jó minőségű fülhallgatót, az áttöltéshez a szoftvert, ceruzaelemet, egy övcsipeszt és az USB kábelt. A külső egy lebutított Rio 600-at takar, melyről lesz szó még lejjebb. A készüléken nincs kijelző, ezt a távirányítón találjuk, ami nagyon jó ötlet, jó lenne futás közben – ha használható lenne. A gombok kicsik, s talán a szoftver sem megfelelően lett megírva. Kedves kocogó barátaimat megkérdezve megelégedettségüknek adtak

	Rio 600	Rio 800	RioVolt SP90	RioVolt SP250	Freecom BeatmanII
Saját memória	64	128	120 sec ESP	480 sec ESP	480/120 sec ESP Mp3/DA
Kiegészítők	Fülhallgató, USB, tok, elem	Tok, usb, fülhallgató, táp,	Fülhallgató, elemek	2 fülhallgató, távirányító, tok, adapter,	Fülhallgató, elem
Extra funkciók	ZeneCD	Újratölthető elem, felvétel		Újratölthető elemek, audio management software	1 újratölthető elem, zeneCD, írható CD
Támogatott szabványok	MP3/WMA, 32/44,1 kHz	MP3/WMA, 32/44,1 kHz	MP3/WMA/DA, ID3	MP3/WMA/DA, ID3	Mp3/Da 32-320 kbps max 44.1 khz



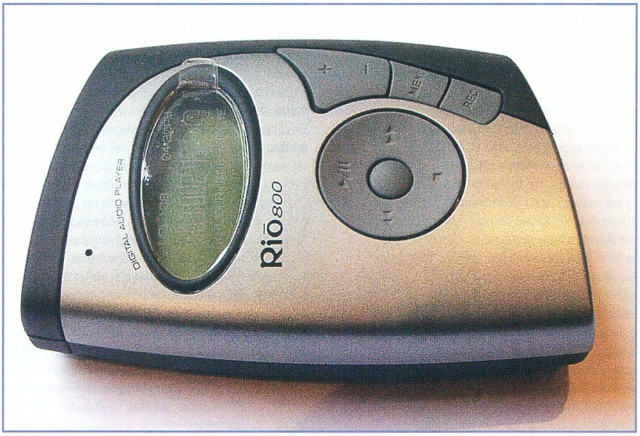
hangot, de állításuk szerint sprinteknél akadozott! Szép, egyedi lejátszó, de csak futásra nem venném meg, az ára miatt sem.

SONICBLUE RIO 600

Egy jóval kiforrottabb készüléke a SONICblue-nak. Kis mérete, szép formája vonzza az ember tekintetét. Igényes megjelenését az is fokozza, hogy megkapta a 800-as széria menüjét, nagy kijelzője a kék háttérvilágítás miatt szépen látszik. Ám mint a legtöbb lejátszó, ez sem mentes a hibáktól: körben lévő gombjait nehezen tudja úgy megnyomni az ember gyereke, hogy ne érjen hozzá egy másikhoz is, valamint a hozzá adott fejhallgató minősége is hagy kívánnivalót maga után. A tartozékként kapott tok nem túl szép, ha belerakjuk a készüléket, akkor kezelése még nehézkesebb, de jobb, mint a semmi, és aki mászkál, az ne állítgasson! 64 Mb beépített memóriája nem túl nagy, de ezt speciális „backpack"-kel bővíthetjük (372 Mb-ig!), ami a tárhelyen kívül akkumulátort is tartalmaz. Extra még a levehető előlap, rakhatunk fel bugyirózsaszínt és bilikéket is. Szerintem perfekt kis masina, a hozzáadott szoftver is bevált, bár mint a többi Rio, ez is drága. Mindenkinek melegen ajánlom.

SONICBLUE RIO 800

A harmadik itt nem a legkisebb, épp ellenkezőleg: a memóriás Mp3 lejátszók felső osztályába tartozik. Mondhatnánk, hogy gyártójának zászlóshajója, ha



nem adták volna ki a 900-as szériát, ám ez csak annyiban tér el tesztünk tárgyától, hogy 128 helyett 192 Mb-ot tartalmaz, és alapban adják hozzá az autósmagnóhoz csatlakozó adaptert. A készülék első ránézésre a 600-ra hajaz (vagy fordítva), de közelebbről feltűnnek a szögletesebb, komolyabb formák, a billentyűk jobb elrendezése (itt nincs baj velük), plusz diktafonnak is használható. Megkapjuk a készülékkel az általam eddig látott legjobb tokot, amely szép, párnázott és stabil, nagyon jól használható. Sajnos a kapott fejhallgató itt sem csúcsminőség, de aki ki tudja fizetni a vételárat, annak már meg sem kottyan egy minőségi headphone vásárlása. Hát igen, legnagyobb gond itt az ár, mely érthető a minőség miatt, de ha nincs pénzünk, akkor nem lesz Rio 800-unk sem... Ezzel együtt, ha költeni akartok és tudtok, erre költsetek!

FIRMWARE

A legtöbb manapság megjelenő full digitális lejátszóba firmware-t is építettek, amelynek eredményeképpen a ketyerék frissíthetők a legújabb szabványokkal. Mivel ezeknél amúgy is létezik egy PC-s kapcsolat (USB vagy egyéb kábel segítségével), így könnyen leszedhetők a frissítések a gyártó honlapjáról, majd aktiválhatók. Többek között olyan újításokat találhatunk a legfrissebb firmware-ek között, mint a Windows Media Audio (WMA) támogatása, de ahogy bonyolultabbak lesznek, és egyre több funkciót rejtenek magukban ezek a kütyük, úgy lesz szükség a minél gyakoribb patch-elgetésükre is.

MEREVLEMEZES MP3-LEJÁTSZÁS

A legújabb trend alapján a lejátszókba merevlemezeket építenek, így többgigányi adatot tudunk tárolni rajtuk. A 4-6 gigabyte körüli darabok 55 ezer forintba kerülnek, míg méretesebb, 20 gigás társaik már komoly 130 ezer forint feletti áron mozognak. Hogy az élményt még jobban fokozzák, egyes gyártók olyan extrákat ajánlanak a termékek mellé, mint amit a Creative is tesz, a lejátszott zenéket EAX-szal dobják föl, így a különböző környezeti hanghatásokat már nem csak az SB-kártyák tulajdonosai, de a Nomad vásárlói is alkalmazhatják.

SONICBLUE RIOVOLT SP90

Családja hasonlóan széles körűen kínálja lejátszóit, mint a Rio, mind ár, mind minőség szempontjából. A modell kézbe véve elég ormótlannak tűnik, s meg kell, hogy mondjam, a gombjai sem nyerték meg tetszésemet, de csak anyaguk szempontjából. Ám használat közben megbarátkoztam vele, nagyon sokat tud, lejátssza az Mp3-on kívül a WMA fájlokat és az audió CD-ket. Jó a rázkódásvédelme is, bár a gyári értéket nem éri el ?. Jó dolog a háttérvilágítás is, a hangzása is szép. Aki olcsó lejátszót szeretne, és ezért a pénzért nem vár el semmi extrát, és a nagy méret sem zavarja, az válassza ezt.

SONICBLUE RIOVOLT 250

Viszont ha nagyobb igényei vannak vagy több pénze, akkor válassza ezt. Méretre ugyanakkora, viszont ebben már találunk FM rádiót – bár ez nem túl jó, mozgás közben esélyünk sincs Bocskorékkal kezdeni a napot –, még több lehetőséget a menü-

ELECTRONIC SHOCK PROTECTION (ESP)

A mechanikus alkatrészekkel munkálkodó lejátszók esetében hamar szükségessé vált az ESP bevezetése, hiszen tegyük fel, valaki kerékpározás közben szeretné kedvenc discmanjét/mp3-játszóját használni, egyszer csak azonban rossz terepre ér, és ekkor a zene elhallgat egészen addig, amíg emberünk újfent sík terepre nem kerül. Ennek oka, hogy a lézerfejet pozícionálni kell az olvasáshoz, és az akadozásmentes visszajátszáshoz bizonyos stabil körülmények szükségesek, ellenkező esetben ideiglenes szünet áll be. Éppen ezért kezdtek saját memóriát építeni a lejátszókba, amelyek előreolvassák az adatokat, ebbe a bufferbe betöltve, így ha szünet keletkezne, a memóriába betöltött adat erejéig a lejátszó képes az adatokat szolgáltatni. Amennyiben a fizikai behatás a memória tárolóképességeinek határán túlmegy időben, úgy ebben az esetben is megáll a visszajátszás, ellenkező esetben azonban akadozásmentes eredményt kapunk.

Azonban ne dőljünk be elsőre az ESP-értékként megadott adatoknak, mivel az MP3 esetében már nem analóg diszkekkel kell számolnunk, hanem digitális adathalommal. Ennek eredménye, hogy az ott feltüntetett időtartam a legtöbb esetben csak 128kbps-os bitrátájú zenére érvényes, ennél nagyobb adatfolyam esetén a memóriába betöltött zenei anyag hossza sokkal rövidebb lesz. A specifikációról további információkat itt lehet megtalálni:
http://www-s.ti.com/sc/psheets/spra831/spra831.pdf

ben. A magasabb árért egy szebben kivitelezett masinát kapunk; sokkal szebb, mint testvére, bár ezen a téren szerintem az sem kutya. Leginkább a távirányítóját szerettem meg, nekem nagyon bejött. A lejátszót a hátizsákomba téve elég volt ezt használni, erről mindent el lehetett intézni, könynyen lehet váltani a lejátszó és a rádió közt, nagyon egyszerűen megtanulható, mégis tudja, amit kell. A hangminőség megfelelő, és aki nem szereti a klipszes fejhallgatót, választhatja a másikat, mert kettőt kapunk (de nem csak ezért nagyobb kétszer a doboza, mint a 90-esnek). Kapunk hozzá műbőr tokot, hozzá hordszíjat, de ezt nem szívesen használtam, meg felesleges is. Mellette szól még nyolc perces rázkódásvédelme (!), amely valójában úgy négy perc – kipróbáltam –, de még ez is nagyon jó. Ha valakit nem érdekel a méret – de kit ne érdekelne egy Mp3-as lejátszónál? –, annak ajánlom tudása és ára miatt.

TERRATEC M3PO GO

Első ránézésre látszik rajta a német konzervativizmus és a technikai pontosság. Minden pontosan illeszkedik, a gombok kialakítása precíz, nem lötyögnek. Méretre ez sem tartozik a könnyen zsebre vághatóak közé, de a kapott zsákocskában tárolva nyugodtan tarthatjuk hátizsákunkban, nem karcolódik meg. Kezelése nagyon egyszerű, a legtöbb billentyű kétfunkciós, egyiket Mp3 lejátszásakor, másikat audió hallgatásakor használhatjuk. Ilyen például az ESP kapcsoló, aminek nincs sok értelme, hisz e nélkül még az asztalon meglökve is akadozik a lejátszás. Kapunk hozzá CD-t zenékkel és progikkal, egy csatlakozót az erősítőhöz (!) és két elemet, bár én ezt nem találtam. A fülhallgató nem fülbe dugható, hanem nyaktámasztós, nagyon jó hangja van. Profi kivitelezése dicséretet érdemel, külsejére sem lehet panaszkodni, de szerintem az ára ennek is magas.

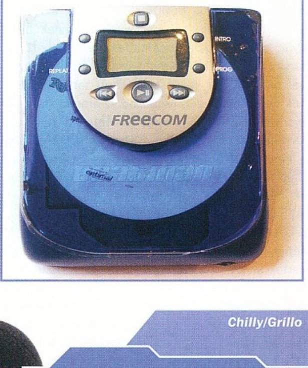
FREECOM BEATMAN FLASH

Hmm. Kábé ennyit tudtam mondani, mikor megláttam. A doboza is kisebb volt, mint a többié, de azért ezt nem vártam. 5x5.5 centis méretével ez a teszt legkisebb darabja. Ezzel nem lesz olyan problémátok, hogy nem tudjátok elrakni, bármilyen zsebe elfér – csak el ne felejtsd, hova raktad, mert megtalálni nem könnyű. Persze jóból is megárt a sok, említett tulajdonsága miatt nehéz megfogni, könnyű elhagyni. A Sennheizer fülhallgatóval tökéletes hangzást biztosít a 64 Mb belső memóriáról szóló zenének, a tárhely 128 Mb-tal bővíthető. Kivitelezése nagyon szép, még diktafon funkciója is van. Ár-érték aránya nagyon jó, mely minőséggel, precizitással párosul. Köszönöm a forgalmazónak, hogy az országban elsőként jutottam hozzá.

FREECOM BEATMAN II

Végezetül egy gyöngyszem. Ezt szerettem a legjobban, külsőre, belsőre egyaránt. Elsőre megfogott mérete, igényes kivitelezése, és az, hogy 8 centis lemez kell bele. Ez volt az egyetlen, melynek fülhallgatója minden igényt kielégített (persze a másik Beatmannel együtt), mert hát ez el is várható egy Sennheiser terméktől. Minden hangot tökéletesen visszaad, s a beépített equalizer (Jazz, Rock, Classic), a bekapcsolható basszus még fokozza ezt az élményt. A mellékelt CD-n található számok mindegyike igényes, jól megkomponált darab, s a műfajok sokszínűsége lehetőséget ad az equalizer kipróbálására. Két számnál először azt hittem, rossz a felvétel, de ekkor Papabear felvilágosított, hogy a halk sercegés direkt van, azt az érzetet keltve, hogy bakelitet hallgatunk. Miket nem találnak ki! Adtak még egy írható, üres lemezt is, így akár azonnal elkészíthetjük saját albumunkat a vétel után, bár inkább újraírhatót éri meg használni, 2-3-mat, s ennyi elég ahhoz, hogy folyamatosan ellássuk magunkat friss zenével. Mind a CD-RW, mind az ára miatt megéri megvenni, szerintem ennek a készüléknek legjobb az ár-érték aránya. Kis hiba volt a Hold és Bass gombok elhelyezése és kialakítása, valamint a hangerőszabályzót is máshova raktam volna, ám ezzel együtt én ezt a lejátszót ajánlom a legjobban az összes általam tesztelt közül.

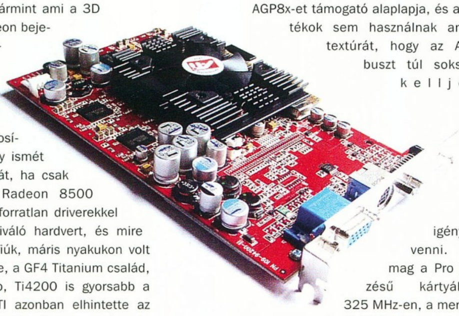
Tesztünk itt véget ér. A piac nagyon nagy, ezen a tizenkét bemutatott készüléken át is láthatjátok, hogy van új a nap alatt. Végeredményben a legtöbb masina ma már korszerű, szépen megalkotott, legtöbbjük kis túlzással belefér az iparművészet „címszó alá", de választani ne ez alapján válasszatok. Nézzétek meg jól az adatokat, milyen formátumot játszik le, mennyire bővíthető, van-e rajt garancia, stb. Már olcsón kapni ilyen ketyeréket, 20000 Ft-tól, de jól nézzétek meg, mit vesztek! Jó szórakozást.



Chilly/Grillo

ATI RADEON 9700 PRO

Az ATI az elmúlt években mindig egy lépéssel az NVIDIA után kullogott, mármint ami a 3D teljesítményt illeti. A Radeon bejelentésekor két hétig nyeregben érezhették magukat, azonban az NVIDIA Detonator 3 meghajtója elegendő teljesítménynövekedést biztosított a GF2 számára, hogy ismét megelőzze az ATI kártyáját, ha csak pár százalékkal is. A Radeon 8500 esetében az ATI újfent kiforratlan driverekkel „támogatott" meg egy kiváló hardvert, és mire összekapták magukat a fiúk, máris nyakukon volt az NVIDIA újabb üdvöskéje, a GF4 Titanium család, melyből még a legkisebb, Ti4200 is gyorsabb a Radeon 8500-nál. Az ATI azonban elhintette az R300 kódnevű GPU-jának technikai paramétereit, melyek alapján, ha a kártya a tervezett időpontban lép piacra, jó pár hónappal megelőzné az NVIDIA következő generációs processzorát. A legtöbben enyhe szkepticizmussal fogadtuk a hírt, de a félelmeink alaptalannak bizonyultak – az ATI tartani tudta a határidőt, így a cikk írásának idején már nem ütközhet különösebb akadályokba egy Radeon 9700 Pro-val szerelt kártya beszerzése. Az eredeti, ún. Built by ATI változat mellett találkozhatunk Gigabyte, Sapphire, Club3D, Power Color modellekkel is, azonban nagy az esély arra, hogy ezek átcímkézett ATI kártyák (az első sorozatok legalábbis), esetleg komolyabb hűtéssel (Gigabyte) és/vagy szoftverkörítéssel megfejelve.



Az első DX9-es kártya. Bár a DirectX9 hivatalosan még meg sem jelent, a Radeon 9700 az első GPU, amely támogatja az MS új API-ját. A félreértések elkerülése végett egyvalamit nem árt már az elején tisztázni: az R300 nem egy áttervezett Radeon 8500-as, hanem az alapoktól újratervezett chip, bár néhány hasznosnak bizonyult tulajdonságot átmentettek, lásd HyperZ és társai. A GPU 0.15 mikronos gyártástechnológiával készül, és 110+ millió tranzisztort tartalmaz. Ennek megfelelően eszi rendesen az áramot (teljesítményfelvétel 40 W), ezért (no meg a rengeteg kivezetés normális elrendezése végett), hasonlóan a Pentium 4 és Athlon XP processzorokhoz, Flip-Chip tokozásban kerül kártyára, jókora aktív hűtéssel megspékelve. Nyolc renderelő futószalagot tartalmaz, ezek mindegyike egy textúrázó egységgel rendelkezik, a GPU egy menetben 16 textúrát képes felfeszíteni. A DX9 miatt rendelkezik Pixel és Vertex Shader 2.0 támogatással – ez növelte meg annyira a tranzisztorszámot, lévén a DX9 megköveteli a teljesen lebegőpontos feldolgozást. Maximum 256 MB memóriát támogat, és hála a 256 bites memóriainterfésznek és a 310 MHz-es órajelnek, a sávszélesség minimum 19.2 GB/sec, ami durván kétszerese a GF4 Ti4600-énak. Természetesen kihasználja az AGP8x csatolófelület adta előnyöket, azonban ez egyelőre nem sokat számít, lévén nem sok embernek van AGP8x-et támogató alaplapja, és a játékok sem használnak annyi textúrát, hogy az AGP buszt túl sokszor kelljen igénybe venni. A mag a Pro jelzésű kártyákon 325 MHz-en, a memória 310 MHz-en ketyeg – a nem Prós kártyákon ezek az értékek pár MHz-el alacsonyabbak lesznek majd, míg a 9500-as változat csak 4 renderelő futószalagot és 128 bites memóriainterfészt fog tartalmazni.

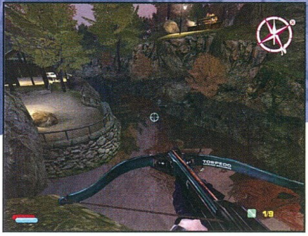
A Radeon 8500 egyik legnagyobb erőssége az anizotropikus szűrés mellett felmutatott minimális teljesítménycsökkenés volt. A Radeon 9700-bam kijavítottak pár bosszantó hibát, és megtartották a kiváló teljesítményt, így a 9700-as sokkal gyorsabb anizotropikus szűrést kínál, mint a GF4 (bár soha ne felejtsük el, a GF4 már több mint fél éve a piacon van).

A Smoothvision 2.0 keretein belül végre az ATI-nál is áttértek a multisampling FSAA alkalmazására, így már van értelme élsimítást használni még a magasabb felbontásokban is. Az eddig alkalmazott supersampling eljárás úgy működik, hogy egy adott képet többször is lerenderel, mindig egy kicsit eltolva azt, majd ezeket utána a kártya frame bufferében összekombinálja. Előnye, hogy kiváló képminőséget biztosít, nagy hátránya viszont, hogy nagyon nagy a fill rate igénye, mivel itt egy képet többször is le kell számoltatni. A multisampling esetében a GPU a képpontok z-értéke alapján számolja ki egy pixel színét, így a képminőség is megmarad, de az eljárás jelentősen felgyorsul.

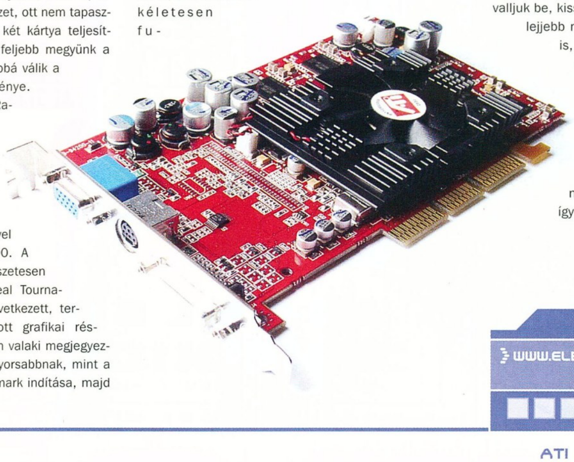
A FULLSTREAM egy, már a Radeon 9000-ben is megtalálható funkció, segítségével pixel shader programokat futtathatunk egy videofájlon, így csökkentve pl. egy alacsony bitrátájú felvétel blokkosodását. Az RV250/R300 ezen képességét egyelőre csak a RealPlayer használja ki.

A teszt. A tesztre kapott Club3D Radeon 9700 Pro kártya doboza letisztult designnal rendelkezik, a doboz tartalma is korrekt, bár a mellékelt szoftver mindössze egy WinDVD-re korlátozódik, no meg persze a szokásos driver CD-re. A lemezek mellett egy halom kábel kapott helyet (S-Video, kompozit, DVI-to-VGA), melyek segítségével maradéktalanul kiaknázhatjuk a Hydra Vision lehetőségeit. A kártya piros színben pompázik, és nagyon jól mutat egy ezüstszínű Soyo alaplapban aranysárga hűtővel és kerek IDE kábelekkel (tudom, sznobizmus, de tényleg jól néz ki:)). A jól megtermett aktív hűtés nem terjed ki a BGA tokozású memóriamodulokra, azonban ennek semmilyen hátrányát nem tapasztaltuk. Mivel az R300 40 Wattot eszik, ezért nem elég neki az AGP sloton keresztül felvehető áram, hanem egy plusz tápcsatlakozón kell neki biztosítani a plusz feszültséget. Amennyiben a plusz tápcsatit nem csatlakoztatjuk a megfelelő helyre, a kártya nem kel életre, pusztán egy hibaüzenet küld a monitorra, hogy kössük rá az extra tápot. Ha sikeresen eljutunk az installig, már nem lesz gond, csak behelyezzük a driverlemezt, és nyomogatjuk az Entert. A Catalyst meghajtók telepítése zökkenőmentesen folyt, egyedül a Control Panelt felejtettem el elő-

	Radeon 8500	Radeon 9700 Pro
Codecreatures benchmark pro 1024x768	12 fps	43 fps
1280x1024	10 fps	35 fps
1600x1200	7 fps	27 fps
Commanche 4 benchmark 1024x768	31 fps	39 fps
1280x1024	29 fps	39 fps
1600x1200	21 fps	37 fps
Quake 3 timedemo 001 1024x768	186 fps	186 fps
1280x1024	138 fps	180 fps
1600x1200	116 fps	172 fps
Jedi Outcast 1024x768	97 fps	96 fps
1280x1024	97 fps	96 fps
1600x1200	86 fps	95 fps
3dmark2001 SE build 330 1024x768	8550 fps	12739 fps
1280x1024	6925 fps	11428 fps
1600x1200	5832 fps	10330 fps
3dmark2001 SE build 330 AA 1024x768	2404 fps	10189 fps
1280x1024	3832 fps	8194 fps
1600x1200	-	6830 fps
UT2003 demo		
Flyby	106 fps	148 fps
Botmatch	46 fps	50 fps



ször felrakni, újraindítás után meg természetesen égre-földre kerestem őket, mire leesett a tantusz... Mivel a kártya AGP8x csatolót támogat, a forgalmazótól kértünk egy Soyo KT400-as alaplapot, ráadásként pedig adtak hozzá egy Athlon XP 2200+ procit is. Isten tartsa meg a jó szokásukat! A konfigot 512 MB DDR333 Samsung memória, egy SB Audigy, 60 GB-os WD merevlemez és egy Toshiba DVD egészítette ki. Az előzetes tesztek szerint az R300 nagyon processzorfüggő, amit a két hetes nyúzópróba is igazolt, lévén az XP 2200+-as procival pl. 3Dmark2001 alatt 12500 körül teljesített, míg egy 2,5 GHz-es P4-gyel karöltve már 15000 magasságában végzett. Ez egyrészt azt jelenti, hogy a kártya jól skálázható, másrészt viszont a netes tesztekből és a reklámokból ismert 13000+ pontos eredményekhez bizony kemény CPU támogatásra is szüksége van. Mint azt a mellékelt táblázatban is láthatjátok, ahol a processzor volt a szűk keresztmetszet, ott nem tapasztalhatunk hatalmas eltérést a két kártya teljesítménye között. Azonban minél feljebb megyünk a felbontással, annál nyilvánvalóbbá válik a Radeon 9700 nyers erőfölénye.
Hasonlítási alapnak egy ATI Radeon 8500 64 MB kártyát használtunk, azért nem egy 9000-est, mert a 8500 és a 9000 között nem beszélhetünk generációváltásról, sőt, több helyen a 9000 lassabb, mint az egy évvel előtte megjelent Radeon 8500. A kártya beizzítása után természetesen egyből a frissen letöltött Unreal Tournament 2003 demo indítása következett, természetesen maximálisra állított grafikai részletességgel. Aztán játék közben valaki megjegyezte, hogy ez nem tűnik sokkal gyorsabbnak, mint a Radeon 500-on. Nosza, benchmark indítása, majd az eredmény feltűnésekor meglepett hümmögések törték meg a csendet, mert bár a flyby mérés jelentős növekedést mutatott, a botmatch alatti mérések alig emelkedtek pár fps-sel. A jelenség felbontástól független (bár azért 1600x1200-ban nagyobb az eltérés), így egy hétvégényi tesztelés és lázas kutatás után kijelenthetjük, hogy az UT2003 erősen CPU limitált, és senki se számítson egetverő fps-ekre a botmatchek alatt. A Radeon 9700 kiváló minőségű FSAA és anisotropic filtering implementációjának köszönhetően azonban a játék kiválóan futott 1280x1024-ben a fenti képminőségnövelő tényezők bekapcsolása esetén is, ami mindenképpen pozitívumként említhető, még akkor is, ha deathmatch közben valószínűleg nem erre fogunk figyelni... :)
A másik nagy durranás a napokban megjelent No One Lives Forever 2, ami szintén tökéletesen futott a fenti beállításokkal, és őszintén szólva nekünk néha szebbnek tűnt, mint a Warfare motoros UT2003, bár ez felettébb szubjektív. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy a NOLF2 röccenésmentesen futott a Radeon 8500-on is 1024x768-as felbontásban, de maximumra tolt grafikai részletességgel. A víz, és úgy általában minden részlet megjelenítése szemet gyönyörködtető, bár grafikai bugok azért akadtak rendesen.
Az igazi vízválasztónak a Codecreatures bizonyult, mely még 1024-es felbontásban is lényegében két vállra fektette a Radeon 8500-at. A 9700-as ezzel szemben még 1600x1200-ban is állta a sarat, és felbontástól függetlenül kb. három és félszer gyorsabbnak bizonyult lassan korosodó elődjénél.
A Commache 4 és a Jedi Outcast megint erősen CPU limitált programok, így az eltérések ezekben az esetekben sem jelentősek a 8500-hoz képest, bár az R300 birtokában lehetőségünk nyílik magas felbontásban, FSAA-val és anisotropic filteringgel súlyosbítva játszani korunk lényegében bármelyik 3D-s játékát.



Végszó gyanánt. Az ATI végre ígéretéhez híven olyan termékkel rukkolt elő, amely lényegesen gyorsabb az NVIDIA GPU-inál, és egyben rengeteg új és hasznos feature-rel gazdagodott. Az R300-ra épülő kártyák még hosszú hónapokig a „leggyorsabb videokártya" cím büszke tulajdonosai lesznek, hiszen a dolgok mostani állása szerint az NV3x kódjelű csak december-január környékén lesz megvásárolható, és amit eddig megtudtattunk róla, az sem kifejezetten bíztató (úgy néz ki, marad a 128 bites memóriainterfész). Az ATI végre a meghajtók terén is képes felvenni a versenyt a „detonátor-csapattal", így ha a mostani, valljuk be, kissé borsos árak (110-120e forint) lejjebb mennek és kijön a Radeon 9500 is, az ATI szekere igencsak meglódulhat (nem mintha most olyan rosszul menne a kanadaiaknak :)). Bekövetkezett tehát a régen várt trónfosztás, mindenki eldöntheti, örül neki vagy sem, a mi részünkről csak gratulálni tudunk az ATI-nak: szép munka volt fiúk, csak így tovább!

Papabear

WWW.ELBATEH.HU

AGP 3.0

Ebben a cikkben a legújabb, 3.0-ás AGP szabványról olvashattok. Gondolom, sokan hallottatok már pletykákat arról, hogy semmi értelme az új AGP-nek, a 4x-es AGP-t sem használják ki a mai videokártyák, pusztán marketingfogás az egész. A hozzáállás érthető, ugyanis tény, hogy teljesítményben nem számít sokat, de a szabvány kidolgozásakor nem is a játékosok, hanem a professzionális felhasználók igényeit vették figyelembe. Ebből következően nem pusztán a régebbi szabvány kicsit feltupírozott, gyorsabb változatáról van szó, hanem több alapvető dolog megváltozott. Először jöjjenek a kevésbé fontos, az AGP 1.0-ról 2.0-ra áttéréskor is felmerült dolgok.

Alaplap	Csatlakozó	Támogatott jelfeszültség	Sebesség
AGP 3.3V Alaplap	3.3V	3.3V	1x, 2x
AGP 1.5V Alaplap	1.5V	1.5V	1x, 2x, 4x
Univerzális AGP Alaplap	3.3V, 1.5V	3.3V, 1.5V	1x, 2x, 4x
AGP 3.0 Alaplap	1.5V	0.8V	4x, 8x
Univerzális 1.5V AGP 3.0 Alaplap	1.5V	1.5V, 0.8V	1x, 2x, 4x, 8x
Univerzális AGP 3.0 Alaplap	3.3V, 1.5V	3.3V, 1.5V, 0.8V	1x, 2x, 4x, 8x

- Teljesítmény: Ezek a változtatások a teljesítményt növelik
- Szolgáltatás törlése: Ezek a változások a szükségtelen dolgok eltávolítását szolgálják, ezáltal egyszerűsítve a felületet.
- Új szolgáltatás vagy szolgáltatás bővítése: Ezek olyan változtatások, amelyekkel az AGP szabvány nem foglalkozik, szinte mindegyikük a professzionális felhasználókat célozza.

A két legszembetűnőbb változás a működési feszültséget és a sávszélességet érinti. Az elméleti maximális sávszélesség a videokártya és a rendszermemória között megduplázódott 1.06 GB/s-ról 2.12 GB/s-ra. Mielőtt bárki is felkapná a fejét, hozzáteszem, hogy az 1.06GB/s sincs kihasználva, ráadásul a grafikus kártyák memóriaméretének növekedésével még kevesebbet számít. A feszültség 1.5V-ról 0.8V-ra csökkent, ami igen tekintélyes, 47%-os csökkenés, bár a legutóbbi váltáskor (3.31.5) is 55% volt. Felmerül a kérdés: mi lesz a régi kártyákkal? Annak idején a 3.3V-ról 1.5V-ra történő átálláskor nagyon komoly problémák történtek, alaplapok ezrei égtek szét a grafikus kártyák tervezőinek hibájából. Az AGP 2.0 szabvány ugyanis nem kötelezi a gyártókat a régi, 3.3V támogatására, de lehetőséget adott univerzális alaplapok készítésére, amely mindkettőt támogatta. Később a gyártók úgy döntöttek, hogy a 3.3V-os kártyák már kihaltak, nincs szükség a támogatásukra, és különben is valahogy rá kell venni a vevőket a haladásra, úgyhogy maradtak a 1.5V-nál. Csakhogy néhány kártyagyártó AGP 2.0 kompatíbilisnek hirdette kártyáit, holott valójában 3.3V-ot használt. Erre nem derült fény, amíg univerzális alaplapokban használták őket, hiszen azok támogatták a 3.3V-ot is, de a csak 1.5V-ot támogató alaplapba helyezéskor tűzijáték lett... Ezt elkerülendő az Intel előírta egy új elektromos azonosító használatát az AGP 3.0 kompatíbilis lapok esetén, így egyértelműen eldönthető, hogy 1.5 vagy 0.8V-ot kell kapjon a kártya.. A 3.3V támogatása itt is kérdéses, de most a szabvány nem szól univerzális AGP 3.0-s alaplapokról, de nem is zárja ki azokat, de azért manapság már kellőképpen ritkák ezek a kártyák, aki új alaplapot vesz, az úgysem találkozik ilyennel.

A többi újítás nem érinti a játékosokat, de ettől még fontosak. Például támogatja a „hardware-enforced cache coherency"-t, vagyis a cache-ben levő adatok összetartozásának hardveres erőltetését, ezzel kideríthető, és utána kijavítható az esetleges bithiba a cache-ben. Igazából ez két szinten történik: az AGP apertúrán belül és azon kívül. Az AGP apertúra a rendszermemóriából lefoglalt rész textúra tárolására. Ezen memóriaterület virtuális címet kap, amelyet a GART (Graphics Aperture Re-Map Table) segítségével lehet visszavezetni a valós címre. Az AGP apertúrán kívüli részen a cache adatainak össze kell tartozniuk, az alaplap chipsetje ezt meg kell, hogy követelje. Az AGP apertúrán belül az összetartozás nem kötelező, csak egy lehetőség, a driver szoftveres támogatását igényli. Ez az újítás mindenképpen figyelemreméltó és hasznos, de valószínűleg csak a felsőkategóriás videokártyáknál valósul majd meg a gyakorlatban, több okból is. Először is a mai videokártyák integrált memóriájának mérete elég nagy ahhoz, hogy ne legyen szükség a rendszermemóriára, másrészt a folyamatos hibakeresés ront a teljesítményen. Ennek mértékéről annyit ír az AGP 3.0 specifikációja, hogy „platformonként változó".

Szintén érdekes újítás, amely tényleg csak a professzionális felhasználókat érinti, az egyidejű (szinkron) adatfolyam támogatása. Az AGP aszinkron szabványnak készült, ez spórol a sávszélességgel részleges terhelés esetén, teljes kihasználtság mellett azonban inkonzisztens lesz az adat, az adat folyamatos áramlása kezelhetetlen. Az AGP 3.0 szinkron adatátvitele fix késleltetést határoz meg két adattovábbítás között. Mivel a real-time teljesítmény elvárások évről évre nőnek, ezért a szinkron átvitel jelentősége egyre nő. A játékok és 3D-s alkalmazások nem nyernek ebből a szolgáltatásból semmit, de a teljes képernyős videók mindenképpen. Ezt a szolgáltatást szintén az alaplapi chipset vezérli.

És végül a legfontosabb újítás, amely igazán előrelépést jelent az eddigiekkel szemben, az a több AGP port támogatása. Igen, nem tévedés, nyitva áll az út az alaplapgyártók előtt a két, vagy akár több AGP porttal rendelkező alaplapok gyártására. Jelenleg aki több kijelzőt kíván használni, mint amennyit az AGP-s videokártyája támogat, kénytelen egy öreg, PCI-os videokártyát betenni mellé, ez viszont jelentősen lecsökkenti a rendszer teljesítményét, ráadásul a három kijelzőt támogató Matrox Parhelia teljesítménye igencsak hagy kívánnivalót maga után – bizonyos körülmények között pedig két kijelző használata egy AGP-s kártya esetén is jelentős teljesítménycsökkenést eredményezhet. Mostantól azonban nem kell választani a teljesítmény és a kijelzők száma között. A többprocesszoros rendszereknél szintén nagyon jól jön a több AGP slot, ugyanis lehetőség nyílik arra, hogy minden processzor külön videokártyával dolgozzon, így az AGP busz nem lesz többé szűk keresztmetszet. Ezen kívül minden processzorhoz

AGP
ACCELERATED
GRAPHICS PORT

A változás	Mire irányul	A chipset támogatása	A Grafikus kártya támogatása
8x-os adatátviteli sebesség	Teljesítmény	Szükséges	Szükséges
Alacsonyabb jelfeszültség	Teljesítmény	Szükséges	Szükséges
A cache-ben levő adatok összetartozásának hard-veres erőltetésée a GART-on kívül is	Szolgáltatás módosítása	Szükséges	Opcionális
Lehetőség hosszú adatfolyam egyben történő adatátvitelére	Szolgáltatás törlése	Szükséges	
Magas prioritású átvitel	Szolgáltatás törlése	Szükséges	
Bizonyos szabályok módosítása	Teljesítmény	Opcionális	Szükséges
3.3V-os jelfeszültség	Szolgáltatás törlése	szükséges	
3.3V AGP esetén			
Calibration cyble	Teljesítmény	Szükséges	Szükséges
AGP erőforrások használata a PCI-PCI hídban	Szolgáltatás bővítése	Opcionális	Nem szükséges
Dinamikus Bus Inversion	Teljesítmény	Szükséges	Szükséges
Szinkron átvitel támogatása	Új szolgáltatás	Opcionális	Opcionális
Hardware enforced coherency inside GART region selectable on Page basis	Szolgáltatás bővítése	Opcionális	Opcionális
Áramlás vezérlés Fast Write esetén	Szolgáltatás bővítése	Nem szükséges	Szükséges
Több AGP port támogatása	Szolgáltatás bővítése	Opcionális	Nem szükséges
Különböző méretű lapok használata a GART-ban	Szolgáltatás bővítése	Opcionális	Nem szükséges
AGP 3.0 beállító regiszterek	Szolgáltatás bővítése	Minimális	Minimális

külön AGP apertúra és GART tartozhat, így elkerülhetőek az ütközések és lelassulások.

A GART-ot is felülvizsgálták és optimalizálták egy kicsit, már több részre (lapra) osztott apertúrát támogat, így GTLB-k (Graphics translation look-aside buffers) is gyorsíthatják az átviteleket. A GTLB egy kicsi, de nagyon gyors puffer, amiket eddig csak mikroprocesszorok (CPU, GPU) esetén használtak. Feladata a megfelelő apertúra lap a rendszermemóriában történő keresésének gyorsítása, a memória helyeket nagy táblákból olvassa ki. Alapjában véve a GTLB-k nagyon hasonlóak a GART-hoz, de az AGP vezérlő definiálja őket, nem a driver, ezáltal sokkal gyorsabb.

Tehát az új AGP szabvány az átlagos felhasználóknak nem hoz túl sok újítást, de igazából nincs is nagyon min változtatni, nem az AGP busz fogja vissza a rendszer teljesítményét. Már mind a VIA, a SiS és az nVidia új chipsetjei támogatják az új AGP szabványt, az Intel pedig szokásához híven késlekedik az új technológiák bemutatásával, tőle csak a jövő évben várhatjuk a 8x-os AGP támogatását.

ELŐFIZETŐI KEDVEZMÉNY NOVEMBERBEN!

Kettőt fizet, négyet kap!

Akciós ajánlatunk révén most két CHIP vagy PC GURU áráért négy számra fizethet elő.

4 CHIP csak 2.392 forintért

4 PC GURU csak 3.392 forintért

Minden olvasónk, aki részt vesz akciónkban, két magazin áráért négyet kap! Fizessen elő most kiadványainkra, juttassa el címünkre a lapban található szelvényt november 19 -ig. Az akciós előfizetés lehetőségével a szelvény nélkül is élhet. Hívjon bennünket telefonon, vagy írjon.

Vogel Burda Communications Kft., 1072 Budapest, Rákóczi út 42., tel.: 327-4543, e-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Windows XP tuningtanfolyam

Ha gyorsabbá akarod tenni erőforrás-zabáló windowsodat, bizony szerényebb ruhába kell bújtatni a kicsikét. Tanfolyamunk első része a mindenféle tuningprogram nélküli sebességnöveléssel foglalkozik, és egyszerűsége miatt látható: kezdőknek szól!

Hogy VALÓBAN lásd, milyen hatással van a tuning a Windows XP-dre, futtasd le a következő teljesítménymérő programokat, majd a tuning után újra – nos, segítettünk?

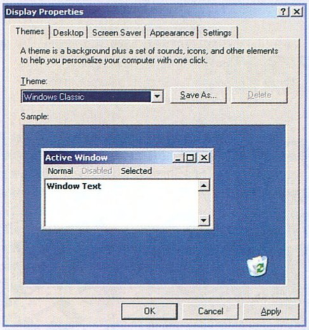
Teljesítménymérő programok:

- 3DMark2001SE (Honlap: 3DMark2001SE)
- SiSoft Sandra2002 (Futtasd a Memory Bandwidth, a CPU Arithmetic és a CPU Multi-Media teszteket! – Honlap: SiSoftware Sandra)

A Windows XP alapértelmezett külsejét (témáját) megváltoztathatod; mondjuk hogy úgy nézzen ki, mint egy normális windows 9x.

1) Jobb klikk az asztalra, majd válaszd a tulajdonságokat.
2) Klikk a Megjelenés fülre.
3) Az első legördülő menüben (Ablakok és gombok) válaszd a „Klasszikus Windows Stílus" feliratot.
4) Nyomd meg az „Alkalmaz"-t, majd az „OK"-t.

Megjegyzés: Ha később vissza akarod állítani az eredeti témát, itt teheted meg.



Nem tudom, ki hogy van vele, de a Windows XP start menüje elég zavarba ejtő, ehhez képest egy win95-ös start menü letisztult, átlátható. Mit is tehetünk ez ellen?

1) Menj a Start>Beállítások>Tálca és Start Menü-be.
2) A felbukkanó ablakban válaszd a „Start Menü" fület.
3) Itt csak egyszerűen kattints a „Klasszikus Start Menü" gombra, majd „Alkalmaz" és „OK".

Azt hiszem, ezt sem kell nagyon magyarázni, tedd a következőt:

1) Menj a Start gombra, és nyomd meg egered jobb gombját: Tulajdonságok>Tálca és Start Menü.
2) Itt tudod beállítani a Tálca (a képernyő alsó részén látod, ezen van a start gomb is) és a Start Menü tulajdonságait. Nyugodtan próbálj ki mindent, nagy bajt nem tudsz csinálni!
3) A módosítások után nyomd meg az „Alkalmaz", majd az „OK" gombot.

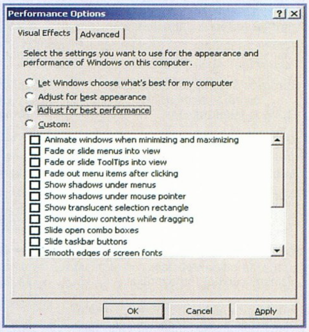
Már radikálisan megváltoztattad az XP-d külsejét. Ha szeretnéd, hogy mindezen beállításaidat tárolja az XP, és később gyorsan vissza tudd állítani, bármi is történik, tedd a következőt:

1) Jobb klikk az asztalra, majd válaszd a Tulajdonságokat.
2) A „Témák" fülön keresd meg a legördülő menüt.
3) Válaszd ki: „My Favorite Theme (azaz saját kedvenc témám)".
4) Klikk a Mentés másként-ra, adj a témának egy neked tetsző nevet és mentsd el.
5) Betöltés: válaszd ki az elmentett témát.
6) Nyomd meg az „Alkalmaz"-t, majd az „OK"-t.

A menük sebességét nagyban növelheted, ha eltüntetsz mindenféle effektet, mint pl. az árnyékok.

1) Jobb klikk a Sajátgépre és válaszd a Tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>).
2) Klikk a „Speciális" fülre.
3) Válaszd a „Beállítások" gombot a teljesítmény alatt.
4) Itt válaszd a „Legjobb teljesítmény"-t.
5) Nyomd meg az „Alkalmaz"-t, majd az „OK"-t.

Az MSN Messenger tényleg bosszantó, ha nem használod, mindig automatikusan betöltődik és eltávolítani sem túl könnyű. Megmutatjuk, mit tehetsz.

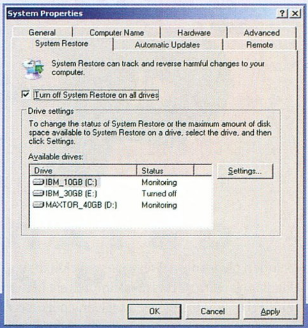


1) Zárd be a futó MSN Messenger-t a tálcán.
2) Klikk Start>Futtatás.
3) Írd be a következőket:
RunDll32advpack.dll,LaunchINFSection%windir%\INF\msmsgs.inf,BLC.Remove
4) A megjelenő figyelmeztetésre válaszolj igent. A Messenger a múlté!

A Rendszer-visszaállító visszaállítja a számítógéped egy korábbi időpontban elmentett konfigurációját, de ez helyet és sok rendszererőforrást igényel. Hogy kapcsold ki?

1) Jobb klikk a Sajátgépre, és válaszd a tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>).
2) Klikk a „Rendszervisszaállítás" fülre.
3) Válaszd a „Rendszer-visszaállító tiltása minden meghajtón".
3) Nyomd meg az „Alkalmaz"-t, majd az „OK"-t.

Alapvetően a Windows XP-ben sosem láthatod a rettegett „Kék Halál" képernyőt, mert amikor az operációs rendszerben hiba keletkezik, automatikusan újraindul a rendszer. Ha kikapcsolod az automatikus újraindítás funkciót, elmaradnak a „véletlen" újraindítások is.

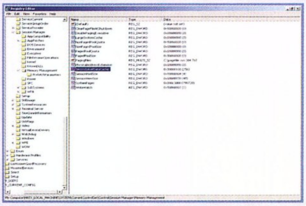


1) Jobb klikk a Sajátgépre, és válaszd a tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>).
2) Klikk a „Speciális" fülre.
3) A „Indítás és helyreállítás" alatt klikk a „Beállítások"-ra.
4) Vedd ki a pipát az „Automatikus újraindítás" dobozból.
5) Nyomd meg az „Alkalmaz"-t, majd az „OK"-t.

Állítsd be a lapozófájl méretét a Windows helyett és növeld kissé a teljesítményt.
1) Jobb klikk a Sajátgépre és válaszd a tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>).
2) Klikk a „Speciális" fülre.
3) A „Teljesítmény" alatt válaszd a „Beállítások"-at.
4) Klikk a „Speciális" fülre.
5) A „Virtuális memória" alatt klikk a „Változtatás"-ra.
6) Ha már be van állítva az „egyéni méret", hagyd úgy. Ha nincs, válaszd az „egyéni méret"-et és a maximum méret legyen 384MB.
7) Nyomd meg az „Alkalmaz"-t, majd az „OK"-t.

Engedélyezd a Direkt Memória Hozzáférést (DMA), mert így jelentős mértékben nő a teljesítmény. Ha a merevlemezed vagy CD/DVD-Rom-od az utóbbi 4 évben készült, valószínűleg támogatja azt.
1) Jobb klikk a Sajátgépre, és válaszd a „Tulajdonságok"-at.
2) Válaszd a „Hardver" fület és kattints az „Eszközkezelő"-re.
3) Dupla kattintás a „Lemezmeghajtó"-ra, majd dupla kattintás az IDE csatornára (pl. Generic IDE Disk Type47)
4) Válaszd a „Beállításokat".
5) Ha még nincs kipipálva, akkor engedélyezd a DMA módot. Ugyanezt beállíthatod a többi merevlemeznél vagy CD-Rom-nál is.
6) Nyomd meg az „Alkalmaz"-t, majd az „OK"-t.

A Windows alapból nem menedzseli a CPU L2 cache-t megfelelően. Amennyiben tisztában vagy azzal, hogy a CPU-d mennyi L2 cache-sel rendelkezik, tedd a következőket:
1) Start>Futtatás, írd be: regedit.
2) Keresd meg a következő utat: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\MemoryManagement\
3) A jobb ablakban keresd meg a SecondLevelDataCache bejegyzést, és kattints rá duplán.
4) Válaszd a decimális típust.
5) A mezőbe írd be a CPU-d L2 cache-ének pontos méretét Kbyte-ban (128, 256, 512).
6) Zárd be a regeditet, és indítsd újra a számítógépet.

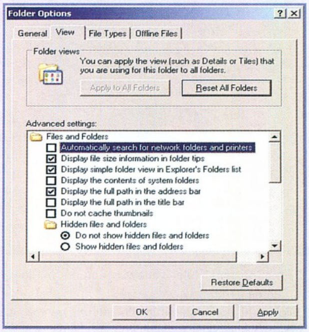


Üdvözlünk a Windows XP tuningtanfolyam következő szakaszában. Az előző részben viszonylag egyszerű beállításokat végeztünk el a tuning érdekében, de most sokkal veszélyesebb dolgokat is csinálunk, ezért:
1) Csak akkor változtasd meg a dolgokat, ha valóban tudod, mit csinálsz!
2) Mentsd az adataidat, mielőtt hozzákezdenél bármihez!

Megjegyzés 1: Ha lehet, a tuningolást akkor végezd el, amikor épp feltelepítetted a Windows XP-t és minden drivert hozzá, mert itt még ha össze is omlik a rendszer, semmit sem vesztettél...:)
Megjegyzés 2: Néhány beállítást lehet, hogy nem tudsz végrehajtani, hiszen nem biztos, hogy NTFS fájlrendszert használsz, vagy a kívánt funkció nem is található meg a te Windows XP verziódban. Semmi baj, hagyd ki őket!

Ismét gyorsabbá tesszük az XP-t, beállítjuk mappáinkat a legnagyobb teljesítményre.
1) Start>Beállítások>Vezérlőpult>Mappa beállításai
2) Az „Általános" fülön válaszd a „Klasszikus Windows-mappák használata" opciót.
3) Az „Általános" fülön válaszd a „Klasszikus Windows Asztal használata" opciót.
4) A „Mappák tallózása"-nál válaszd a „Minden mappa ugyanabban az ablakban nyílik meg" opciót.
5) A „Nézet" fülön a következő opciók elől vedd ki a pipát:
   – Hálózati mappák és nyomtatók automatikus keresése
   – Ne gyorsítótárazza a miniatűröket
   – Mappaablakok indítása külön folyamatként
   – Mappák és asztali elemek előugró leírásainak megjelenítése
6) Kattints a „Kapcsolat nélküli fájlok" fülre, és töröld a kijelölést (a pipát) a „Kapcsolat nélküli fájlok engedélyezése" elől.

Ha Fat vagy Fat32-es típusú fájlrendszert használsz, nagyon ajánljuk, hogy konvertáld át az XP alapértelmezett NTFS rendszerére (biztonságosabb és gyorsabb is). Hogy tudod leellenőrizni, hogy most mit használsz, és azt megváltoztatni?

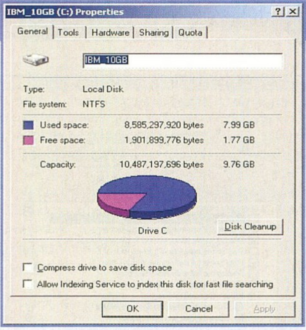


1) Duplaklikk a Sajátgépre, itt a meghajtókra (C:, D:, stb.) jobb klikk, majd „Tulajdonságok".
2) Ha nem NTFS, akkor konvertáljuk át: Start>Futtatás>cmd és írd be: „Convert C: /FS:NTFS" (idézőjelek nélkül).
3) Ha kötetcímkét kér, írd be az aktuálisat (a Sajátgépre kattintva nézd meg, hogy a C: meghajtódnak van-e címkéje – valamilyen neve – vagy sem), majd Enter.
4) Ezután újra jöhet az 1)-es pont, itt válaszd ki a C:-t, majd az általános fülön alul töröld a kijelölést a „Meghajtó tömörítése helymegtakarítás végett" és a „Gyors fájlkereséshez az indexelő szolgáltatás indexelje a lemezt" opciók elől.
5) A felbukkanó ablakban válaszd a „Módosítások alkalmazása C:\ (vagy D:\, E:\ stb.) az almappákra és a fájlokra" opciót.
6) Ezután nyomd meg az „Alkalmaz"-t, és várd meg, míg a gép elvégzi a kért műveletet. Ezt a műveletsort végezd el a többi meghajtón is.

Megjegyzés 1: A konverzió egyszeri, visszafordíthatatlan művelet, NTFS-ből tehát nem csinálhatsz Fat32-őt!
Megjegyzés 2: Bár a konverzió adatvesztés nélkül megy végbe, de az ördög nem alszik, tehát: menteni kötelező!!!

Minden magyarázat nélkül tedd a következőket:
1) Duplaklikk a Sajátgépre, itt a meghajtókra (C:, D:, stb.) jobb klikk, majd „Tulajdonságok".
2) A „Megosztás" fülön ne engedélyezd a megosztást.
3) A „Kvóta" fülön ne engedélyezd a „Kvótakezelés engedélyezése"-t.

1) Jobb egérgombbal kattints a Sajátgépre, (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>) majd válaszd a „Tulajdonságok"-at.



2) A „Speciális" fület választva kattints a Hibajelentés gombra és válaszd a ...

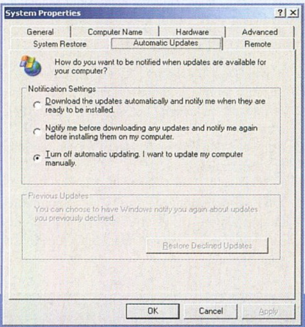
Jelöljük ki a Hibajelentés tiltását, de ne tegyünk pipát a „A kritikus hibákról azonban értesítést kérek" négyzetbe!

Az elképzelés nem rossz, hogy időnként a Windows emlékeztessen: jó lenne már felnézni a netre az XP frissítéseiért, de a teljesítmény (no és a kényelmünk) érdekében lőjük ki.

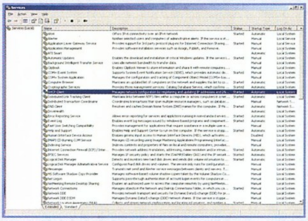
1) Jobb egérgombbal klikk az asztalon lévő Sajátgép>Tulajdonságok (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>)
2) Az „Automatikus Frissítések" fülön válasszuk az „Automatikus frissítés kikapcsolása" opciót.

Megjegyzés 1: Ha a frissítést a későbbiekben te magad szeretnéd végrehajtani, akkor nyiss meg egy Internet Explorer-t, majd Eszközök>Windows Update.
Megjegyzés 2: Ezt a szolgáltatást végképp el lehet tüntetni, ezért nézd meg a szolgáltatások kikapcsolása tippet is!

Veszélyes vizeken járunk, ezért légy nagyon körültekintő a következőkben! A Windows működésekor számunkra láthatatlanul sokféle szolgáltatást elindít, melyek elengedhetetlenek a működéséhez, de sok ezek közül felesleges. Az alábbiakban felsorolom, hogy mely szolgáltatásokat kell automatikusra állítanod, és melyeket tiltanod. Ezeken kívül is találhatsz még szolgáltatásokat, de azokat HAGYD ÚGY, AHOGY VANNAK!



1) Start>Futtatás>services.msc
2) Az alább felsorolt szolgáltatásokat Automatikusra kell állítanod, ha már úgy vannak, hagyd őket békén. Úgy változtatod meg a szolgáltatás indítási típusát, hogy a szolgáltatásra jobb klikk, majd tulajdonságok. Az indítási típusnál pedig kiválasztod, hogyan is akarod indítani a szolgáltatást.
   - Cryptographic Services
   - DHCP Client
   - DNS Client
   - Event Log
   - Plug and Play
   - Protected Storage
   - Remote Procedure Call (RPC)
   - System Event Notification
   - Task Scheduler
   - Themes
   - Windows Audio
   - Windows Management Instrumentation
   - Windows Time



2) Az alább felsorolt szolgáltatásokat Letiltva-ra kell állítanod, ha már úgy vannak, hagyd őket úgy.
   - Alerter
   - Automatic Updates (lásd a 16-os tippet)
   - Clipbook
   - Error Reporting Service
   - Fast User Switching Compatibility
   - Help and Support
   - Human Device Interface Access
   - IMAPI CD-Burning COM Service
   - Indexing Service
   - IPSEC Services
   - NetMeeting Remote Desktop Sharing
   - Network DDE
   - Network DDE DSM
   - Performance Logs and Alerts
   - Portable Media Serial Number
   - Print Spooler
   - Remote Desktop Help Session Manager
   - Remote Registry
   - Routing and Remote Access
   - Secondary Logon
   - Security Accounts Manager
   - Smart Card
   - Smart Card Helper
   - System Restore Service
   - TCP/IP NetBIOS Helper
   - Telnet
   - Uninterruptible Power Supply (lásd a 20-as tippet)
   - Upload Manager
   - Volume Shadow Copy
   - WebClient
   - Wireless Zero Configuration
   - WMDM PMSP Service
   - WMI Performance Adapter

FONTOS megjegyzés: Ez egy veszélyes beavatkozás, ezért ha valami eszközöd nem működik utána: állítsd vissza az eredeti beállításokat, ne légy lusta felvésni a változtatásokat egy papírra!

Távolítsd el a Leállítás/Kijelentkezés/Újraindítás üzeneteket, csak az időt rabolják tőled!

1) Start>Futtatás>gpedit.msc
2) Bal panel: Számítógép konfigurációja>Felügyeleti sablonok>Rendszer.
3) A jobb ablakban engedélyezd a „Betöltés/Leállítás/Kijelentkezés állapotüzenetek letiltása" opciót úgy, hogy rákattintasz jobb egér gombbal, majd a „Tulajdonságok"-at választod. Itt a „Házirend" fül alatt kiválaszthatod a letiltás opciót.

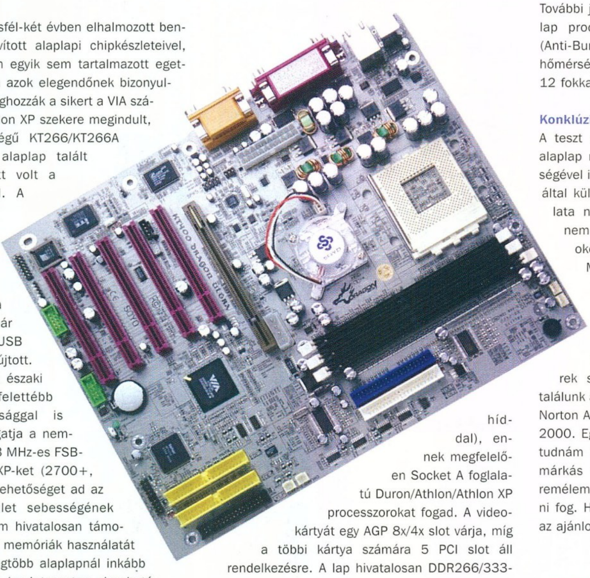
Engem kimondottan zavarnak a Windows hangjai: elindítom, zenél, klikkelek, hangot ad. Foglalják a memóriát, ezért minél kevesebb van belőlük, annál jobb. Szerintem neked sem kellenek, ezért hát kukába velük!

1) Start>Beállítások>Vezérlőpult> Hangok és Multimédia.
2) A Hangok fület választva tiltsd le a hangokat: válaszd ki a „Séma" legördülő menüből a „Nincsenek hangok" opciót.

Hidd el, jobb, ha letiltod őket, nem kellenek!

1) Jobb klikk az asztalra, majd „Tulajdonságok", ezután válaszd a „Képernyőkímélő" fület.
2) A modern monitoroknak nincs szükségük képernyőkímélőre, ezért ne is használd: válaszd a „Nincs"-et.
3) Nyomd meg az alatta található „Energiaellátás" gombot.
4) Az „Energiagazdálkodási sémák" fül alatti 3 opciót „soha"-ra állítsd.
5) A „Speciális" fül alatti összes dobozból távolítsd el a kis pipát.
6) A Hibernálás fülre kattintva vedd ki a pipát a „Hibernálás engedélyezése" dobozból.
7) A UPS alatti fülön a beállításokat hagyd úgy, ahogy vannak. Ha nincs ilyen eszközöd, a szolgáltatást letilthatod (lásd a 17-es tippet).

SOYO SY-KT400 DRAGON ULTRA



VIAskodás

A VIA az elmúlt másfél-két évben elhalmozott bennünket új vagy javított alaplapi chipkészleteivel, melyek közül ugyan egyik sem tartalmazott egetverő újításokat, ám azok elegendőnek bizonyultak ahhoz, hogy meghozzák a sikert a VIA számára. Mikor az Athlon XP szekere megindult, hatalmas mennyiségű KT266/KT266A készlettel szerelt alaplap talált gazdára, így adott volt a fejlesztési útvonal. A KT333 fejlettebb memóriakezeléssel rendelkezett és támogatta a DDR333-as memóriákat, a VT8235 déli híd már natív ATA-133 és USB 2.0 támogatást nyújtott. A legújabb, KT400 északi híd pedig két, felettébb hasznos tulajdonsággal is gyarapodott: támogatja a nemrég bejelentett, 333 MHz-es FSB-t használó Athlon XP-ket (2700+, 2800+), emellett lehetőséget ad az AGP8x csatolófelület sebességének kihasználására. Nem hivatalosan támogatja a DDR400-as memóriák használatát is, azonban ez a legtöbb alaplapnál inkább hátrány, mint előny (az Interneten olvasható tesztek szerint a legtöbb alaplap lassabb DDR400-as memóriával, mint DDR333-mal). Az erre a készletre épülő alaplapok már valóban jó alternatívát kínálnak azoknak, akik még mindig KT266A készletes lappal tengetik napjaikat, és eddig nem igazán látták értelmét a cserének.

A Sárkány közbelép

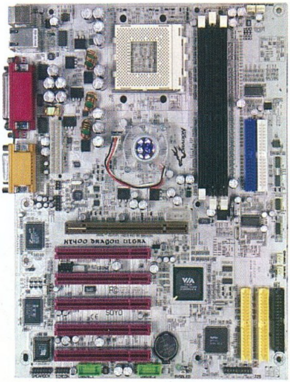
A Soyo az utóbbi időben (pontosabban a Soltek megalakulása óta) nem igazán hallatott magáról, a cikk tárgyaként szolgáló alaplap azonban telitalálat, akár a sebességét, akár az általa kínált szolgáltatások széles skáláját vesszük figyelembe. Az alaplap, mint az a nevéből is kiderül, VIA KT400 készletre épül (VT8235 déli híddal), ennek megfelelően Socket A foglalatú Duron/Athlon/Athlon XP processzorokat fogad. A videokártyát egy AGP 8x/4x slot várja, míg a többi kártya számára 5 PCI slot áll rendelkezésre. A lap hivatalosan DDR266/333-as memóriákat támogat, de „nemhivatalosan" kapunk DDR400-as támogatást is, igaz, ezt egyelőre nem érdemes kihasználni, mert a sebesség jelentősen visszaesik, ha 400 MHz-es RAM-okat használunk. Hangkeltőként kapunk egy integrált hatcsatornás C-Media 8738MX-et, és hozzá egy digitális ki- és bemenetet is tartalmazó kártyát. A képet integrált 10/100 Mbps hálózati kártya és Promise ATA-133 RAID vezérlő (opcionálisan Serial-ATA is választható) és egy ún. Sigma doboz (Smart Media és Compact Flash író/olvasó, és két USB 2.0 csatoló) teszi teljessé.

A BIOS-ban van egy Soyo Combo menüpont, ahol mindent megtalálunk, amit az alaplap túlhajtás terén nyújtani tud. És ez bizony nem kevés! Az FSB órajelét 100-255 MHz között állíthatjuk, 1 MHz-es lépésekben; szabályozhatjuk a processzorra, memóriára és az AGP-re jutó feszültséget; széles skálán mozoghatunk az FSB/APG/PCI osztók terén (kár, hogy nem lehet fix értéket beállítani); és a memóriaszekció is sok állítási lehetőséget kínál.

További jó hír a tuningolók számára, hogy az alaplap processzortúlhevülés elleni védelme kiváló (Anti-Burn Regulator), és nem csak a CPU külső hőmérsékletét mutatja, hanem a belsőt is (ez kb. 12 fokkal magasabb).

Konklúzió

A teszt egy hete alatt bebizonyosodott, hogy az alaplap nemcsak szolgáltatásaival, hanem sebességével is kiemelkedik a mezőnyből. Sajnos a Soyo által küldött tesztpéldány második memóriafoglalata nem működött (ugye az újságírói minták nem mindig mentesek a hibáktól), de ez nem okozott különösebb bosszúságot, a 2*256 MB RAM így is elcammogott a maradék két foglalatban. :) A kézikönyv minősége kiemelkedő (150 oldal, csak angol nyelven), szintúgy a csomagolás, bár a „hordtáskás" kivitel ma már nem számít újdonságnak. A mellékelt szoftverek száma szintúgy meggyőző, 8 programot találunk a mellékelt CD-n, köztük olyanokat, mint a Norton Antivirus 2002, Norton Ghost és a WinDVD 2000. Egyedüli negatívumként csak a magas árát tudnám felhozni, mert az ugyanilyen kiépítésű, márkás alaplapoknál kb. másfélszer drágább, remélem, ez a hivatalos piaci bevezetésig csökkenni fog. Ha ez megtörténik, akkor bátran sorolnám az ajánlott vétel kategóriába.



PCMARK2002

-CPU:	5200
-Memory:	3856
-HDD:	1016
Quake3 640x480x16 bit low quality:	211 fps
3DMark2001 SE build 330 default run:	12359

TESZTKONFIGURÁCIÓ

Soyo SY-KT400 DRAGON Ultra, Athlon XP 2200+, 2*256 MB Samsung DDR333 CAS2 memória, Club3D ATI Radeon 9700 Pro, Maxtor DiamondMax 60 GB, CL Sound Blaster Audigy, VIA 4-in-1 v4.41, ATI Catalyst 02.3

Papabear

WWW.ELBATEK.HU

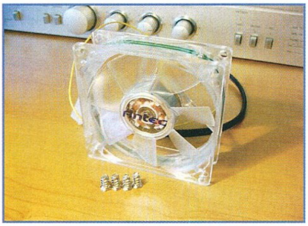
MidiMod – Miditorony átalakítás

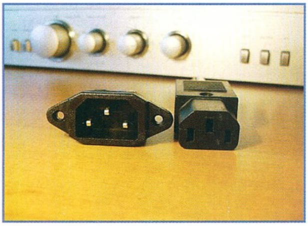
MidiMod CoolNESS módra

A mindenre elszánt tuningosok, akik nem átallják még számítógép-házaikat is fúrni, faragni (egyszóval és szakszóval a „modderek") általában a nagytornyos házakat kedvelik, mert jól szerelhetőek, még jobban szellőzhetnek, és igen tekintélyt parancsolóak. A felhasználók többsége viszont megelégszik olyan tulajdonságokkal, mint például az alacsony ár és a kis helyigény. Ők azok, akik miditorony házat választanak, és beérik a három 5.25 bővítő hellyel plusz az integrált floppyval...

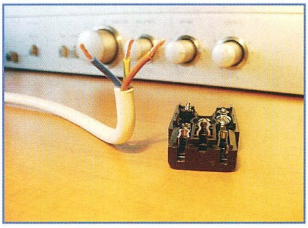
...egészen addig, amíg tuningolni nem kezdenek, vagy le nem szedik a ház oldalát, észre sem veszik, hogy nekik tulajdonképpen eddig rossz volt. A miditorony házak szellőzése közelít a nullához, tehát tuningra nem alkalmasak, valamint teljesen szerelhetetlen felépítésűek, hiszen a tápegység függőlegesen állítva a processzor mellett helyezkedik el, blokkolva mindennemű légáramlást, és lehetetlenné téve a hozzáférést. Minden szerelés a táp eltávolításával kezdődik, és ha ez gyakran fordul elő, igen frusztrálóvá válhat a mozdulatsor, tapasztalatból mondom.

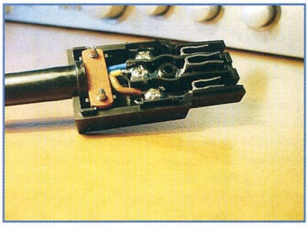
Az átalakítás egy amolyan „három legyet egy csapásra" féle, amivel javíthatunk a szellőzésen, kitűnően szerelhetővé tehetjük gépünket (főleg, ha a kábeleket is elrejtjük), és ha az általunk is használt Antec ventiket használjuk, akkor igen látványossá is tehetjük gépünk hátulját. Ehhez a rengeteg jóhoz mindössze annyit tettünk, hogy a tápegységet alulra, a gép elejébe költöztettük, és egy átlátszó, kék LEDekkel felfegyverzett Antec ventilátort illesztettünk a gép hátulján tátongó lyukba. Erről az igényes kialakítású, jó légszállítású, és főleg gyönyörű ventiről Mattyer kollégánk ír a közeljövőben egy bemutató cikket, úgyhogy most inkább nem részletezzük pontos tulajdonságait.

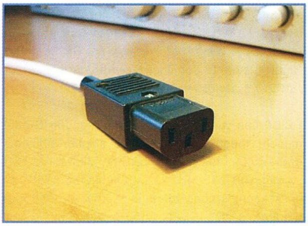




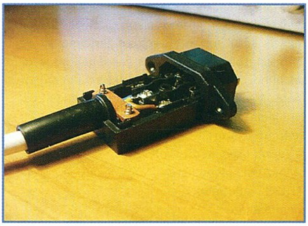
Lássuk a hozzávalókat! Egy méter hálózati kábel (220V, nem LAN:), egy számítógép tápcsatlakozó hüvely és dugasz, egy 80 mm-es venti, plusz némi hulladék alumínium (85 mm x 150 mm). Ezeket venti nélkül számítva kb. 4-500Ft-ból be lehet szerezni, egy sima tápventi kb. 800 Ft, az itt használt Antec világító venti árát pontosan nem tudom, de max. 3-4000 Ft. Szükségünk lesz még egy forrasztópákára, forrasztóónra, fúrógépre, dekopírfűrészre (vagy másra, a lényeg, hogy kell valami, amivel lyukat tudunk vágni), egy szett reszelőre, zsugorcsőre (vagy ragasztópisztolyra) a szigeteléshez és lemezvágó ollóra. A csillagcsavarhúzó elengedhetetlen tartozék!







Ha ezek mind megvannak, és lelkesedést is bőven érzünk magunkban a világ (a gépünk) jobbá tételéhez, akkor tegyünk szabaddá egy délutánt, és „moddoljunk"! Első lépésként szedjük ízekre gépünket, és minden érzékeny alkatrészt rakjunk valami biztonságos helyre, ahol mondjuk nem cseppen rá forraszanyag, mert az nem jó. A műanyag előlapot is távolítsuk el, és mindkét oldallapot szedjük, ezek mehetnek a többi cucc után, a bombabiztos helyre. Ha minden alapanyag és szerszám megvan és funkcionál, akkor in medias res! (mostantól magad vagy, kedves olvasó, mi csak a háttérből figyelünk, mint a NagyTestvér...)

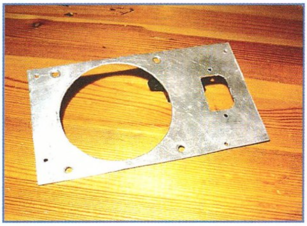


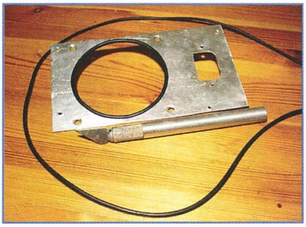
Tehát: első lépésként szereld fel a hálózati kábel végére a csatlakozót! Ha ezt meg tudod oldani magadtól, ugord át ezt a bekezdést... Egy csillagcsavar tartja egyben a dugaszt, ezt kell kitekerni, majd az ott található 3 csavart fellazítani. Attól függően, hogy milyen csatlakozót sikerült venned, szét kell majd vágni az egészet, ahogy azt mi is tettük, vagy ha szerencsésebb vagy, és találtál könyökcsatlakozót, akkor simán lecsupaszolod a hálózati kábel mindhárom erét, becsúsztatod a csatlakozók alá, majd betekered a csavarokat. Ezek után a kábelt még két csavarral rögzíteni kell, hogy ne tépd ki elsőre a vezetéket a csatlakozóból, mert az kellemetlen. Ha ez megvan, vissza a műanyag borítást, a csillagcsavart, és kész az első rész.

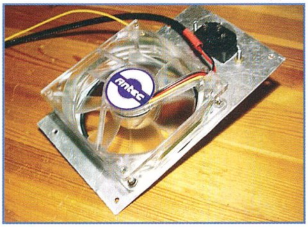
Most a ház (esetleges) garanciájának teljes megsemmisítése a feladat, amit a tapasztaltabb modderek már magas szinten művelnek. Karctűvel rajzold fel a táp szellőzéséhez és áramellátásához szükséges nyílást a ház megfelelő helyére, jelöld be a rögzítési pontok helyét, és okozz folytonossá-

gi hiányt az anyagban, mondjuk egy dekopífűrész aktív közreműködésével. Ha valakinek nincs otthon, vagy csak simán mazochista, az nyugodtan próbálkozzon a flex–lemezvágó olló kombinációval, lehet vele szenvedni, nekem is sikerült. A lyukakat most a reszelők segítségével sorjamentesíteni kell. Csúnya sebeket okozhat az éles lemez, ezt tapasztalatból mondjuk, úgyhogy csak óvatosan! Ha eddig minden jól ment, most a négy eredeti csavar segítségével rögzítheted a tápot, kb. úgy, ahogy az a képeken is látszik.

A tápegység a helyén van, most a hátlapon található lyuk kitöltése a feladat. Ehhez levágtunk lemezvágóval egy 85 mmx150 mm-es lemezdarabot némi hulladék alumíniumból, és feljelöltük a venti, a csatlakozóhüvely és a rögzítő csavarok helyét. Ha ez megvan, újból neki lehet állni fúrni-faragni, viszont itt már sokkal könnyebb a megmunkálás, mint az acéllemeznél. A ventinyílás kivágásával vigyázni kell, mert csak egy keskeny perem marad, ami könnyen törik, és akkor lehet kezdeni elölről. A tápcsati süllyesztéséhez egy furcsa alakú nyílást kell kialakítani, ezt némi furkálással és sok reszeléssel alakítsd megfelelő méretűre és formájúra!



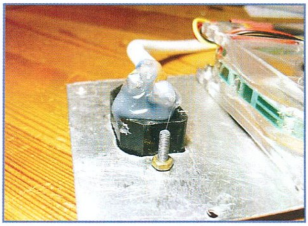




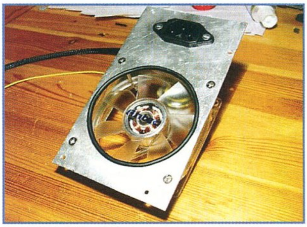
Végkifejlet

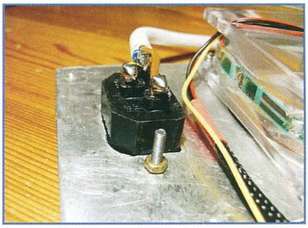
Egy kiegészítő lehetőség, amit alkalmaztunk, hogy a venti becsavarozása előtt a körkivágást bevontuk egy fekete műanyag vezetékburkolattal (alias gumiprofil). Ehhez vágj le egy megfelelő méretű fekete, lehetőleg vastag és rugalmas vezetéket, majd egy éles késsel vagy szikével vágd be hosszában a drótig, a fémet húzd ki belőle, és ezt az U alakú gumiprofilt nyomd a peremre erősen, egyenletesen! A ventit a mellékelt csavarokkal rögzítsd, a tápcsatihoz pedig süllyesztett fejű lemezcsavart használj, lehetőleg anyával együtt, hogy biztonságosan lehessen rángatni.

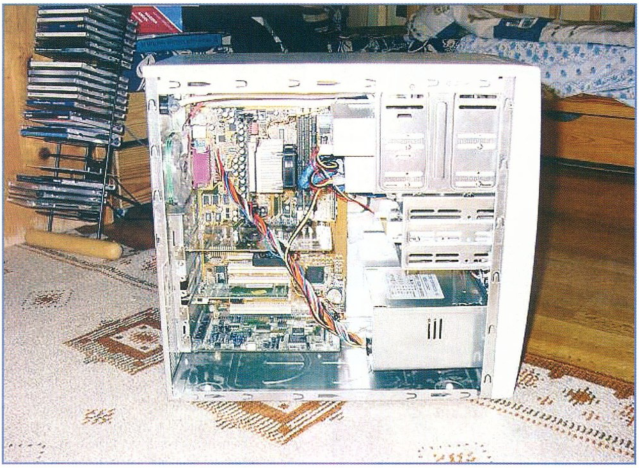
Forraszd hozzá a kábelt a táphüvelyhez (az érintésvédelem miatt érdemes zsugorcsövet használni)! A ragasztópisztoly még egy fokkal jobb megoldás, egyszerűbb dolgozni vele, az egészet be lehet vele vonni, és rugalmasan rögzíti a kábelt, ami így nem fog se kitépődni, se megtörni. A képeken látható a dugasz előre nem megfontolt, de annál brutálisabb csonkolása, ami a helyszűke miatt volt elkerülhetetlen, a műanyag előlapot ugyanis nem lehetett így rögzíteni. Levágtuk a csatlakozó végét, és a tetején fúrtunk egy lyukat a kábel kivezetésére, majd ezt is kitöltöttük melegragasztóval. Ha könyökcsatlakozót tudsz szerezni, akkor eggyel kevesebb probléma...

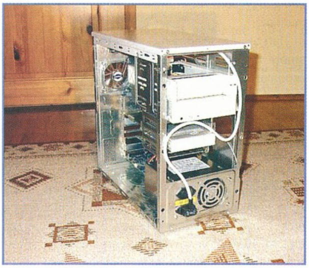


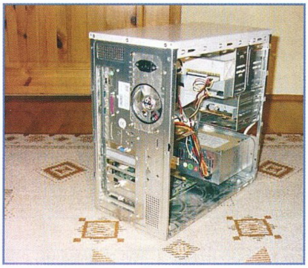
Már csak be kell csavarozni a hátlapot a helyére, elrejteni és bekötni a tápkábelt, aztán mehet a próba! Ha minden rendben, semmi nem szikrázik és/vagy füstöl, akkor mehet vissza minden cucc a gépbe, és a burkolatot is a helyére rögzítheted. Probléma lehet, hogy a tápkábel nem ér el az alaplapi csatlakozáshoz, ezt mindenképpen ellenőrizd, még mielőtt a géphez nyúlnál. Ha csak egy kicsi hiányzik, akkor a táp feljebb rögzítésével meg lehet oldani a dolgot, olyan túlzottan messze pedig úgy sem lehet, hiszen ez mégis csak egy midiház!
Itt látszik az eredmény, az áthelyezett táppal, amely modderektől nem megszokott, mondhatni csodálatos módon megőrizte a garanciáját! (Ha ez rossz érzéssel tölt el, akkor szereld szét, vágd ki belőle a gyári rácsot, az élét vond be gumiprofillal, és tegyél bele egy erősebb, de lehetőleg nem hangosabb ventit.) A szerelhetőség lényegesen javult, mostantól nem kell tápot kiszerelni a RAM cseréjénél, sőt lenyűgöző, miditoronyban eddig soha nem látott attrakció tárul elénk, mégpedig a processzor, amit eddig teljesen eltakart a belógó táp. Az átlátszó venti világosban se csúnya, sötét-





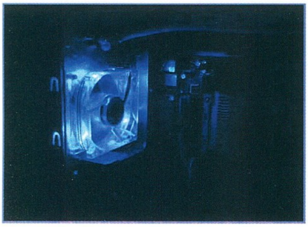


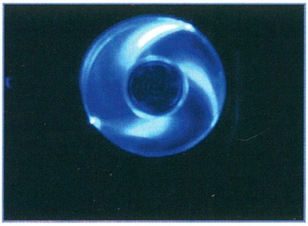


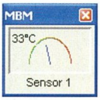


ben viszont még annál is sokkal gyönyörűbb. A fényereje nem vakító, egy közepes erősségű neonnal van egy szinten, de nem melegszik. A képek nem adják vissza a tényleges látványt, sokkal szebb életben, eddig még mindenki megcsodálta, aki elment mellette...

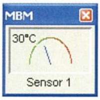
Befejezésül érdemes szót ejteni a feljavult légáramlásról is, ami a harmadik lecsapott légy ebben a körben. A méréseket az alaplapra köthető termisztorral mértük, majd profi digitális hőmérőnkkel hitelesítettük. A tesztgép egy Celeron 566 volt GlobalWin FOP bordával, és Sunon KDE1206PTS3 ventivel, de ez lényegtelen, hiszen a hardver változatlan volt mindkét esetben, és itt a relatív különbség a mérvadó. A mérések két óra alatt készültek el, miközben a szobahőmérséklet folyamatosan 25°C volt. Az eredeti állapotban, a lehetőségekhez képest elrejtett kábelekkel, 33°C idle (üresjárat) hőmérsékletet regisztráltunk. A teljes terhelést 30 percig futtatott SiSoft Sandra Burn-In-nel szimuláltuk, így 48°C lett a csúcshőmérséklet. Ez valószínűleg emelkedett volna, ha több órán/napon keresztül végezzük a tesztet, mert

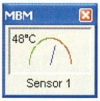


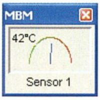




a hő felhalmozódott volna a gép tetejében, amivel a gyenge tápventi nem tudott volna megbirkózni.

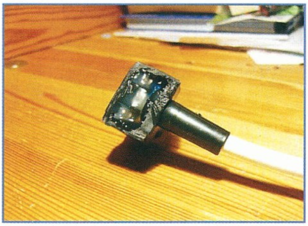






Átalakítás után újra mértünk, még mindig 25°C-os szobahőmérsékleten, ekkor az üresjárati hő 30°C lett, a teljes terhelésnél pedig 42°C-ig ment fel a mutató. Ez egy viszonylag jó eredmény (idle-nál 3, terhelésnél 6 fokkal alacsonyabb a hőmérséklet), főleg, ha figyelembe vesszük, hogy mindehhez egy kb. 1500 Ft-os beruházás volt szükséges. Nem állítjuk, hogy ez a tökéletes tuningmegoldás, de stabilabb lesz tőle a gép, főleg nyáron, és talán egy picit jobban is lehet húzni a processzort/videokártyát.

Megjegyzés az utolsó képpel kapcsolatban: különböző házaknál különbözően van kialakítva a



műanyag előlap alja, ezt mindenképpen érdemes megnézni. A mi esetünkben ez a rész zárt volt, ezért kivágtuk az egész alsó, nem látható blokkot, hogy a tápegység a szabadba fújja a levegőt, ne vissza a házba. Radikálisabb megoldás az előlap elejére vágott „blowhole” (lélegzőnyílás), amikor egy kör alakú lyukat vágunk a műanyagba, és abba illesztünk egy méretre vágott bassreflex csövet. Ez sokkal jobb megoldás lenne, de azt akartuk, hogy kívülről ne legyen változás, csak praktikusabbá váljon a gép belseje.

(atus)

A legjobb választás. Mert a CHIP hónapról hónapra elhozza Önnek a számítástechnika és a kommunikáció világának újdonságait, segít eligazodni az új technológiák és a régi trükkök elsajátításában egyaránt. Mert a CHIP biztos támpont. Akár a tanulás, az információszerzés vagy a szórakozás szolgálatába kívánja állítani korunk digitális eszközeit, a CHIP oldalain mindent megtalál.

A virtuális világ kalandos, rémisztő, fejtörő és kedves világában a PC GURU a legjobb választás. Mert a PC GURU értékes programokkal, a türelmetlenebbek számára nélkülözhetetlen tippekkel, a játékipar tudósainak pedig alapos háttér-információkkal szolgál. Mert a GURU Veled van.

Vogel Publishing Kft.

Üdvözlet mindenkinek innen a PC GURU HQ-ról. Itt bent jó meleg van. Szól a zene, Berci kutya (az a dalmata, aki már 94 óta csóválja a farkát a guruban) itt vár egy kis simogatásra, a Bearék ezerrel dolgoznak, jó érezni a lendületet, a lelkesedést, amit harsány röhögések kísérnek. Vibrál a levegő és fél szavakból is értjük egymást. A levegőben is száll egy fél szó: már megint csak a levelezés hiányzik, pár óra múlva le kell adni az anyagot a levilágítósoknak, stb.... Na, üsse kavics, elő azt a billentyűzetet!

S ekkor jöttem rá, hogy itt bent ugyan minden rendben, de kint hatalmas vihar van, ágak törnek le, villámlik, sár van. Remélem, hogy ez a vihar nemsokára befejeződik, s minden megy a maga útján. Hiszek abban, hogy jó lapot csinálunk, hiszek abban, hogy neked, ott a papír túl oldalán továbbra is tetszik a PC GURU, jók a cikkek, s azt a hangulatot is sikerül majd továbbítanunk, amivel mi készítjük nektek hónapról hónapra a lapot.

No, mára elég az érzelmekből, ezennel meghirdetjük az első

Levélíró Világ Bajnokságot!!!

Szeretettel várunk minden olyan levelet, ami eltér az átlagtól, vicces, szomorú, négyszögletes, meleg, színes, fahéj illatú, verses, domború, nő van benne, finom, élő, tehát amit abban a bizonyos egy órában írtok, amikor nem igazán vagytok beszámíthatóak.....

Van díj is, 10 kg gumicukrot postázunk a legjobbaknak, a 92-es gurukba csomagolva

Izgatottan várjuk a leveleket, a borítékra írjátok rá LVB!

Postai címünk: 1325 Bp. Pf.: 315
E-mail: levrov@pcguru.hu

S most jöjjenek a levelek:

HARDWARE

Hello PCG!
......érdekelne, hogy mennyit fogtok hardware leírással foglalkozni. A vinyóm már akadozik a sok adattól, úgyhogy én magam barkácsolgatom a PC-met otthon, de néha elkelne a segítség. Ha arra adnátok a fejeteket, akkor légyszi olyan konyhanyelven, amit a magamfajta halandók is megértenek. Köszi.

A későbbiekben is legalább annyi hardware lesz mint most, s ezentúl sokkal érthetőbb, emészthetőbb formában tálaljuk majd nektek. Ha már a konyhanyelvnél tartunk, a jövőben célirányosan nektek fogunk főzni, a menüt a ti segítségetekkel állítjuk össze, ezért fontos, hogy minél több levelet írjatok, hogy mi kerüljön a levesbe!

NEM JÖTT MEG

Császtok!
Valami gáz van? Most mi van? Most mi lesz?
A múlt hónapban kimaradt. Most fog erre még valaki válaszolni? Ha igen, ha nem:
A GURU LEGYEN VELETEK!

Tehát neked se jött meg..... Tudok egy tapintatos nőgyógyászt, ő majd bekukkant, hogy mi lehet a probléma. De szerintem csak valami téves riasztás lehetett, bárkivel előfordul, hogy egy hónap kimarad. Látod, egy percre nem figyel oda az ember és máris meg van a baj!

Ha az a disznó mégis bajba ejtett, és nem vállalja a tettének következményét, csak írj és ráküldjük a HSzK-t (gyk.:Here Szorító Kommandó).

A kedvedért, hogy teljesen megnyugodjál, belenéztem a varázsgömbömbe, s az égiek garantálják, hogy ezentúl mindig időben meg fog jönni! A PC GURU. Ámen.

Vigyázz magadra, s a Guru legyen veled is!

AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN

Üdv PC GURU!
Csak annyit írnék nektek, hogy az igazság odaát van, holnap indulok érte, s ha visszaértem, megint írok nektek. Lökjetek be a levrovba, hogy más is tudja, hogy elindultam.

Hm. Belökni belöktünk, az nem gond, de megírhattad volna pontosan, hogy hova is mész, biztos mások is keresik az igazságot, lehet, hogy veled tartottak volna. Na, erre biztos lecsap majd egy utazási iroda... „ Utazzon Velünk Odaátra! Keressük meg együtt az igazságot, az örök élet titkát és a 4 évesen elvesztett sárga homokozó készletét! 10 napos turnusokban, luxus körülmények között, teljes ellátással! Hívjon minket s utazzon Velünk!,,,,"

Ha visszaértél, mindenképp írj a titkos e-mail címemre, add meg az útvonalat, mert én is kíváncsi lennék egy-két igazságra, például, hogy ki evett a tányéromból és ki feküdt az ágyacskámba?

A VÁLTOZÁSOK SZELE

Hi! Játékos berkekben az a szóbeszéd járja, hogy változások történtek a PC GURU-nál? Tájékoztatnátok engem, kedvenc olvasótokat, hogy mi értendő ez alatt? De most mire lehet majd számítani? Főleg az érdekelne, hogy milyen tartalmi változásokat akartok eszközölni?

Nagy általánosságban minden marad a régiben, lesz sok jó cikk, képek, teljes játékok, s mindez olyan formában, hogy érezzétek, ez a lap arról szól, amiért 1992-ben minden elkezdődött, hogy gémerek segítő szándékkal s egy hatalmas adag lelkesedéssel lapot készítettek, szintén gémereknek...... (ha becsukom a szemem, látom a Cservenka téri „szerkesztőséget", ahol mindössze 2 íróasztalunk és 1 Amigánk volt, összesen 6 nm-en. Masell kedvesen mosolyog, Gaborca összeszorított szájjal gondolkodik, Bear kérdőn felvonja a szemöldökét, Shy pedig félmeztelenül püföli a billentyűzetet - a négy barát. Masell ma az egyik magyar játékfejlesztő cégnél dolgozik, Gaborca profi animátor, Shy az origonál rovatvezető, Bear pedig itt áll az asztalomnál s mint a PC GURU főszerkesztője, most is kérdőn felvonja a szemöldökét, hogy mikor lesz már kész ez a levelezés dolog?? Úgyhogy inkább kinyitom a szemem s megnézem, milyen levelek jöttek még.

A TELJES JÁTÉKOKRÓL

Sziasztok!
Érdeklődnék, milyen lemezek lesznek várhatóak? Ez érdekelne minőség és frissesség szempontjából is. Maradnak a végigjátszható játékok?

Igen, maradnak a végigjátszható játékok, sőt nagyon sok meglepetésre és érdekességre is számíthattok! A következő szám teljes játéka a Earth 2150 lesz, remélem tetszeni fog!

VÉGIGJÁTSZÁSOK

Kedves PC GURU!
Javaslatom a következő lenne: a játékleíráson túl, ami a lapban jelenik meg, tegyétek fel a turkáló egyik alkönyvtárba a játék végigjátszását is. Amikor már a gépnél ülök és nem az újságot böngészem, sokkal inkább nyúlnék ehhez a fájlhoz. Szerintem ezzel sokan így vannak, ezért gondoltam, hogy leírom.

Köszi a javaslatot, megfogadjuk, felrakjuk majd a cd-re a végigjátszást.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Sziasztok!
Én több számítástechnikai lapot is próbálok rendszeresen olvasni (már amennyire a pénztárcám engedi) és egy valamit hiányolok a PC Guruból. Más lapokban vannak hasznos vásárlási tanácsok, amelyek segítenek a döntésben. Pl. ha én egy 5.1

- es hangkártyát készülök venni, szeretném tudni ki fogom-e tudni használni a játékoknál és ha igen, meddig?

Vagy adhatnátok tippet ha egy hangkártyának lement az ára, de még használható lesz több játékhoz. Vagy: hogyan lehet (milyen forrásokból) chip-et tuningolni?

Változások lesznek. Nem gyors és drasztikus, de a hardware rovat biztos, hogy jobban az átlagemberekhez fog szólni mint eddig, hétköznapibb problémákkal, érthetőbben, többfajta pénztárcához igazítva, ugyanakkor korrekt és lényegre törő információt adva.

AZ ÉRTÉKELÉSRŐL

Helló PCG! Ha adhatok tanácsot, akkor ne csak azt írjátok, hogy „szép a grafikája, jó a zene. Sok szerencsét!" mert ilyet én is tudok írni. Hanem hogy mi történik a 3 pályán, meg mivel lehet kicselezni az őröket. Szerintem a cél az, hogy az olvasó végig játssza a játékot.

Igazad van, az a cél, hogy érdemben tudjunk segíteni nektek. Ezentúl sokkal alaposabban kivesézzük majd a játékokat, egy pár hónap múlva írj, hogy szerinted javult-e a helyzet, s hogy hogy tetszik a PC GURU fejlődése!

BETŰTÍPUS

Hali!
Jó a PCG meg minden, csak utálom ezt a betűtípust.

Kérésed parancs, látod, már meg is változtattuk a betűtípust, remélem ez jobban tetszik neked

Ennyi fért bele a rövidke levelezésbe, a fenti címekre várjuk a leveleiteket, írjátok meg, hogy miről olvasnátok szívesen a PC GURU ban s mi az, amin változtassunk!

November végén találkozunk, addig is legyetek jók, ha tudtok!

Ne feledjétek, hogy ezentúl ide kell küldeni a leveleket:

Postai címünk: 1325 Bp. Pf.: 315
E-mail: levrov@pcguru.hu

Sziasztok!

A sors útjai kifürkészhetetlenek. Erre a sokszor emlegetett igazságra voltam kénytelen rádöbbenni, amikor nekikészülődtem ezeknek a soroknak, megtörve a levelezések hosszú sorát. A PC GURU életében komoly változásokat hozott 2002 ősze, hiszen mint bizonyára tapasztalhattátok, váratlanul kimaradt egy szám – amire a lap 1993-as alapítása óta nem volt példa. Az ok rendkívül egyszerű volt, azok az emberek, akik eddig készítették a lapot, úgy érezték, hogy nem szeretnék folytatni a laptulajdonos Vogel keretein belül a tevékenységet, és felálltak az asztaltól. Ennek a tettnek a körülményei persze nem voltak ilyen tiszták és jogszerűek, hiszen összefonódva a régi CHIP gárdájával, a felső szintű vezetetés segítségével új céget alapítva igyekeztek mindent átmenteni, ami csak értékként fellelhető volt a régi kiadónál. Ennek mikéntjével és hogyanjával nem kívánok foglalkozni, ezt úgy gondolom, meg fogják tenni a magyar jogrendszer erre szakosodott szervei, mint ahogy az a már elindult bírósági döntésekből látszik. Háttér-információkat többek között a *http://www.hirek.com/cikk.prm?id=31507* címen találhattok.

Személyemet a sajtóközlemények csak régi-új főszerkesztőként aposztrofálták, ami teljesen fedi a valóságot, hiszen 2000 szeptemberéig 7 éven keresztül irányítgattam a lapot, szó szerint tűzön-vízen át az alapítástól kezdve. Az, hogy ismét hozzám fordult a Vogel, nem volt véletlen, hiszen annak idején a német tulajdonosi körrel soha sem volt ellentétünk egymással.

Szakmai szemmel a PC GURU utolsó 2 éve nem volt az igazi. A külső szemlélő számára észre sem vehető apróságok tudatták, hogy lassan-lassan megérett az idő a változásra. Nem kívánom felsorolni tételesen az elkövetett hibákat és hiányosságokat, hiszen nem is ez a tisztem, ennél sokkal többet mondanak például a fórumokon fellelhető kritikák a lap tartalmi hanyatlásával kapcsolatban, vagy éppenséggel a félresikerült designváltás körül kitört kisebb polgárháborús villongás, mely a ti véleményeteket tükrözi.

Beszéljünk azonban a jövőről és a kialakult helyzetről, hiszen úgy gondolom, hogy attól, mert néhány ember elhagyta a PC GURU nevet (egy próbálkozást láthattunk ennek a továbbvitelére is, de azt élő ember nem gondolhatta komolyan, hogy ezt szó nélkül hagyja a Vogel), nekünk a célunk továbbra is az, hogy Magyarország vezető magazinja tartalmas és színvonalas olvasni- és játszanivalóval várjon titeket hónapról hónapra. Az első alappletykát, úgy gondolom, máris eloszlattuk, hiszen a kezetekben tarthatjátok jelen számunkat, mely reményeink szerint semmiféle csalódást nem fog okozni nektek, és kézzel fogható bizonyítékot ad a lap létezéséről. Apróbb módosításokra azonban kényszerültünk, hiszen érdekes módon eltűntek az előző PC GURU anyagai, layoutja, fontjai, tehát minden olyan dolog, ami a zavartalan továbbvitelt jelenthette volna. Reméljük, ezeket az apróbb változásokat feledtetni fogják a jelen számhoz kínált ínycsiklandó csemegék, és elnézést kérünk ezen kellemetlenségek miatt. Folytatva a dezinformációk cáfolatát, beszéljünk a hogyanról. Akik több lapot vesznek a standokon, azoknak bizonyára feltűnik majd, hogy imitt-amott ismerős nevekbe botlanak a lap olvasása közben. Természetesen nem arról van szó, ami üzleti érdekből (és gyenge magyarázatképpen) lett terjesztve, hogy a Vogel nemzetközi anyagokból fordított kiadvánnyal próbálja meg megtölteni a PC GURU oldalait. A PC GURU vegytiszta magyar alkotás, csak éppenséggel az írók egy része a lap készítését végző Game Media Kft. más, hasonló jellegű kiadványaiban is publikál, mely kiadványok megjelenését természetesen a PC GURU munkálatai semmiképpen nem befolyásolják. A képlet rendkívül egyszerű, hiszen csodákra nem vagyunk képesek (csak folyamatosan kísértjük őket), az említett írók segítettek be ennek a számnak az elkészítésében, de azt hiszem, tekintve a rendelkezésünkre álló 2 hetet, egész tisztességes az eredmény. Más, ismert nevek is felbukkannak majd a PC GURU hasábjain, de nem szeretnénk senkit hitegetni semmivel, úgy gondolom, lesznek még meglepetések mindenféle területen.

Ezzel el is érkeztünk a jövő taglalásához, mely játékos körökben minden bizonnyal a legkényesebb kérdés lesz az elkövetkező időszakban. A PC GURU jelen formájában hordoz értékeket, azonban egy alapos átalakítás mindenképpen jót tenne neki, hiszen az elmúlt 2 év történései látszanak rajta. Szép fokozatosan számíthattok rá, hogy modernizáljuk a szerkezetet és kinézetet, valamint belenyúlunk a tartalomba, ha a tapasztalatunk és a ti igényeitek úgy kívánják. A PC GURU jelen formájánál, mely nélkülöz mindenféle egyediséget és izgalmat, úgy gondoljuk, mindenképpen lehet jobbat alkotni, azonban ehhez egy kis időt kell, hogy adjatok nekünk. A csapatommal elköteleztük magunkat a lap mellett, és mivel bírjuk a Vogel teljes bizalmát, így a közeljövőben egy egyre színvonalasabb, fejlődő PC GURU-t olvashattok hónapról-hónapra.

Berényi Zoltán (Bear)
főszerkesztő

PROGRAMAJÁNLÓ

2002. NOVEMBER 1.
1896. nov. 1-én volt az első hivatalos magyarországi labdarúgó mérkőzés

2002. NOVEMBER 1-17.
World Press Photo 2002
Nemzetközi sajtófotók díjnyertes anyaga a Néprajzi Múzeumban látható

2002. NOVEMBER 5.
Vitray Tamás ma 69 éves

2002. NOVEMBER 6-10.
Bútorvilág kiállítás Budapesten, a BNV területén

2002. NOVEMBER 6-9.
Hajdúcomp, számítástechnikai kiállítás és vásár Debrecenben

2002. NOVEMBER 7-10.
III. Budapesti Házimozi és Hifi Show Budapesten, a WestEndnél a Hilton Hotelban

2002. NOVEMBER 8.
A Pólus Center 6. születésnapjának bulija

2002. NOVEMBER 8.
Michael Knight ma tér vissza közénk, a Knight Rider játékban

2002. NOVEMBER 9.
Már biztos, hogy nyitva van a budapesti műjégpálya a városligetben, csússzatok egyet!

2002. NOVEMBER 9-10.
Versenyautó kiállítás és szériaautó bemutató Berettyóújfalun, a Sportcsarnokban

2002. NOVEMBER 9-10.
Őszi kisállat börze Budapesten, a Petőfi Csarnokban

2002. NOVEMBER 11.
Ma jelenik meg a Haegemonia

2002. NOVEMBER 14.
Chris Rea koncert a SAP csarnokban (jegyárak 7.500-9.900 Ft)

2002. NOVEMBER 14-17.
Hó-Show Budapesten, a BNV területén

2002. NOVEMBER 15.
Anima Sound System koncert Budapesten a Petőfi Csarnokban

2002. NOVEMBER 16.
Bravo koncert lesz a budapesti SAP csarnokban, sok fellépővel

2002. NOVEMBER 17.
Füstmentes nap

2002. NOVEMBER 19.
Telihold van, ma a vérfarkasokkal különlegesen óvatos legyél!

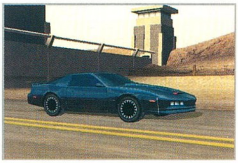
2002. NOVEMBER 20.
Ma jelenik meg a DR másik játéka a Platoon

2002. NOVEMBER 19-23.
Tornász Világbajnokság Debrecenben

2002. NOVEMBER 25.
A Magyar Labdarúgás Napja – üzenjük a tornatanároknak, ma csak focizhatnak a srácok...

2002. NOVEMBER 28.
Ma jelenik meg a következő PC GURU!

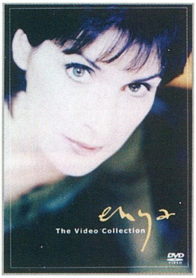
2002. NOVEMBER 30.
Ha ma szép idő van, akkor sétáljatok egyet, a Pálvölgyi barlang (1025 Szépvölgyi út 162.) és a Szemlőhegyi barlang (1025 Pusztaszeri út 35.) is 16.00 óráig látogatható.



E havi DVD ajánlónk némileg különbözni fog az eddig megszokottaktól, hiszen a szereplő alkotások DVD korongokon lapulnak, de a képi megjelenítés mellett legalább ilyen fontos szereppel bír náluk a zene is. Bizonyára kitaláltátok, hogy zenei DVD-kkel töltöttem meg ez a szűköcske oldalt felvillantva legkedvesebb muzikális korongjaimat.

MIKE OLDFIELD - TUBULAR BELLS II - III / WARNER 1999

Nos nem egy mai darab ez az album, azonban a műfaj kedvelőinek és nem utolsó sorban a varázslatos hangú csőharangok megszállottjainak alapműnek kell, hogy számítson. Részemről nem volt kérdéses, hogy beszerezzem-e, de meghitt élmények fűznek hozzá, mint zenei gyűjteményem első darabjához. A korong több érdekességgel bír, többek között a DVD-10-es formátummal, melyből a hozzáértők már tudják, hogy duplaoldalú kiadvánnyal van dolgunk. Az előadó 2 koncertje foglal helyet a két oldalon, a TBII az edinburghi élő kastélykoncertet, míg a TBIII a House Garden Parade élményét próbálja meg elénk varázsolni. Ez maradéktalanuk sikerül is, mert a képminőségben tapasztalható kisebb hiányosságok az 5.1-es hangban sehol nem tapasztalhatóak szerencsére. Extrákat a korong nem tartalmaz.

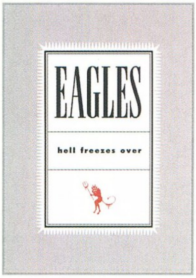


ENYA - THE VIDEO COLLECTION / WARNER 2001

Maradva a könnyed hangvételű zenéknél következzen egy másik nagy kedvenc, méghozzá az örök Enya és legjobb klipjeinek gyűjteménye. A lemez 13 príma klipet tartalmaz, sok olyat is, melyekkel csak zenében találkozhatott a nagyérdemű, legalábbis felénk. Az összes igazi nagy sláger felvonul itt az Orinoco Flow-val indítva és a Wild Child-dal zárva a sort. Az örömbe azonban üröm is vegyül, hiszen érthetetlen módon csak sztereo hangsáv található a kép mellett, bizony e felett néha eljárt az idő, sokkal jobb lett volna egy dögösebb 5.1-en hallgatni az ismert számokat. Némi gyógyírt jelenthet az elszenvedett hiányosságokra a meglévő dalszövegek kiírási lehetősége, mely sok érdekes apróságról lebbenti fel a fátylat a szövegben. Ha pedig az extrákat favorizáljátok, akkor is elégedettek lesztek, hiszen 2 making of video mellett helyet kapott egy hosszabb beszélgetés is Enya-val, mely a Life in Music nevet viseli.

MOBY - PLAY / BMG 2001

Hatalmasat ugorva a stílusok barázdáin következzen egy, a maga nemében egyedülálló kiadvány. Moby-val azt hiszem, elég későn ismerkedtem meg a többi rajongóhoz képest, azonban először hallani a Porcelaine vagy a Natural Blues akkordjait meghatározó élmény volt, így nem is lehetett kétséges a DVD tok és a benne levők beszerzése. A többes szám nem elírás, hiszen a DVD mellett egy audio CD is lapul a tokban érdekes élménnyel megajándékozva a rajongókat. A CD egy full time-os megamixet tartalmaz Moby számaiból, kiváló minőségben. Azonban itt nem érnek véget az extrák, hiszen a DVD fő tartalmának számító 10 klip mellett (5.1-ben természetesen) camcorderes ökörködések, élő felvételek találhatók szépen sorban bitekbe öntve. Ha azonban netalántán számítógépes lejátszóba helyeznétek a korongot, akkor is meglepetések várják a gyanútlan felhasználót, hiszen a Beatnik player segítségével mi is mixelgethetjük Moby leghíresebb számait a fellelhető darabkák segítségével.



EAGLES -HELL FREEZES OVER / IMAGE ENTERTAINMENT 1994

Kicsit kétkedéssel fogadtam az 1994-es dátumot erre a korongra, azonban ez ne zavarjon meg senkit az Eagles nagyszerű muzsikájának élvezetében. Tulajdonképpen egy sima klipválogatásról van szó, mely a csapat azonos című albumán lévő dalokhoz készült videókat tartalmazza. Ettől még nem lenne különleges a kiadvány, azonban a készítők áldozva a technikai lehetőségeknek a hangot DTS formátumban is rögzítették (persze a szokásos 5.1) mellett. A különbség döbbenetes. Egy közepes házimozi-rendszerrel is már él a zene, virulnak a trillák és élettel telik meg a helység. Aki látott már DTS-es filmet megfelelő környezetben (az egyik alapmű ebből a szempontból a Gladiátor volt részemről), az tudja, miről beszélek. Mindezek mellett még a zene is fenomenális, ami nem teszi kétségessé a kissé borsos árú lemez beszerzését.

UIP

11.06 Földrengés (Earthquake)
(The Creature from Black Lagoon)
(The Bride of Frankenstein)
(The Mummy – 1932)
(The Phantom of the Opera)
Káin ébredése (Raising Cain)
Zulu

11.13 Gépállat SC (Mean Machine)
Jimmy Neutron
Sabrina (1954)
(Funny Face)
Párizsi mesék (Paris When if Sizzles)
(Star Trek 2 SE)
Egy kisebb Isten gyermekei

11.20 Barbie és a Diótörő
Barbie, mint Rapunzel (Barbie as Rapunzel)
Kate és Leopold (Kate and Leopold)
Ép testben épp hogy élek
Mennyei napok (Days of Heaven)
Aranygyermek (Golden Child)
Amerikába jöttem (Coming to America)
Top Secret
Csupasz pisztoly (Naked Gun), 2 ½, 33 1/3
Csupasz pisztoly boxset
A gyűjtő (Kiss the Girls)

11.27 Szellemes karácsony (Scrooged)
Hóból is megárt a sok (Snow Day)
Legbelső félelem (Primal Fear)
Fehér karácsony (White Christmas)
(Twin Peaks Season 1)
40 nap és 40 éjszaka
Ghost

WARNER

11.05 Pókember
Aki király akart lenni
Rejtelmes sziget

11.12 Vámpírok: Gyilkos csapat
Smallville
Pánikszoba

11.19 Showtime – Végtelen & képtelen
Atlantisz gyermekei
Stephen King: Gonosz
Törvényen kívül
Az ördögűző trilógia

11.26 A Gyűrűk Ura – Bővített extra változat
Csillagközi invázió 4.
A kárhozottak királynője
A lázadás

INTERCOM

11.12 Az óceán világa
Waczak szálló
Doktor Szöszi
Mindenütt jó
Biblia
A köpeny
Demetriusz és a gladiátorok

11.19 Az elveszett világ

11.20 SWEP2

11.26 Jégkorszak

BEST

11.04 Yamakasi

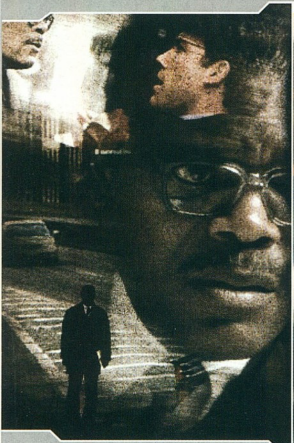
11.11 Az ígéret megszállottja

BP FILM

11.12 Mesék Mátyás királyról
A Majmok kastélya
Mézga Géza II
Süsü, a sárkány
Üvegtigris
Jadviga parnája
Ének a csodaszarvasról

11.19 Moszkva tér

ÜTKÖZÉSPONT



Színes feliratos amerikai filmdráma, 98 perc, 2002

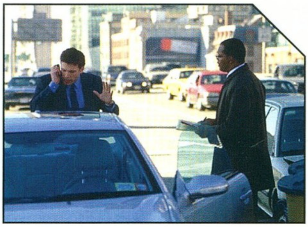
Főszereplők: Ben Affleck, Samuel L. Jackson, Amanda Peet, Toni Collette, Kim Staunton, Sidney Pollack
Operatőr: Salvatore Totino
Zene: David Arnold
Rendező: Roger Michell

Két férfi hajt az autópályán bíróságra menet. Egyikük, Gavin Banek (Ben Affleck) ambiciózus, fiatal ügyvéd, aki egy örökösödési perben saját irodáját képviseli. Másikuk, Doyle Gipson (Samuel L. Jackson) középkorú, afro-amerikai biztosítási ügynök, aki a válóperére igyekszik, megakadályozandó, hogy felesége az ország túlfelére vigye két fiát, és hogy bebizonyítsa, kigyógyult alkoholizmusából, és kész újra apává válni. Az autópálya lejáratánál a két férfi sorsa kereszteződik: összekoccannak. Banek a sürgős ügyre hivatkozva otthagyja az út szélén Gipsont – és egy fontos aktát, amit a kapkodásban kirántott a táskájából. Gipson lekési a tárgyalást, emiatt felesége javára ítél a bíróság.
Banek vissza szeretné kapni az aktát – Gipson pedig az életét, azt a huszonöt percet, amit a fiatal ügyvéd elrabolt tőle. A két férfi őrült és ostoba magánháborúba kezd, aminek nem lehet győztese...

Roger Michell, akit igazából 1999-es vígjátéka, a Notting Hill révén ismert és szeretett meg a közönség, ezúttal egy thrillerszerűen építkező, feszes ritmusú, vérbeli drámát rendezett. Most is sikerült két kitűnő színészt megnyernie filmjének – mind Affleck (akinek talán legérettebb alakítását láthatjuk), mind Jackson valódi telitalálat, nagyon jól hozzák a morális kérdésekkel vívódó, a képtelen csatába egymást és önmagukat belehajszoló figurákat. Külön kiemelném, hogy a filmben nincs igazi mellékszereplő, nagyszerű a szereposztás, és Chap Taylor forgatókönyvének csak azt tudnám felróni, hogy nem fókuszált rá a két feleség drámájára – szerencsére mind Amanda Peet, mind Kim Staunton sikeresen megragadta szerepe lényegét, csillagos ötöst érdemelnek érte. És van még egy nagyszerű alakítás, William Hurté, akinek Jacksonnal folytatott vitája a rendőrség előtt a film egyik kiemelkedő jelenete.
Michellnek a stábbal is szerencséje volt. Salvatore Totino klausztrofóbiás, sötét, árnyalatlan képei megkapó őszinteséggel adják vissza New Yorkot és lakóit, a hozzá illő hangulatról és az egész film ritmusáról David Arnold elektronikus alapokból építkező zenéje gondoskodik.

Az Ütközéspont egy remek film arról, hogy mi tesz egy férfit férfivá, egy embert emberré. Érdemes odafigyelni a dialógusokra, főleg Sidney Pollack monológjaira – és elgondolkodni rajtuk... Roger Michell kitűnő színészekkel és stábbal emlékezetes, remek filmet készített.

]{redenc



ÉRDEKESSÉGEK

Különvélemény
Mivel Spielberg a Különvéleményt és Cameron Crowe a Vanilla Sky-t szinte egyszerre forgatta, megállapodtak, hogy megjelennek egymás filmjeiben. Így a Különvéleményben, a „metrón" az USA Today újságot olvasó férfi nem más, mint Crowe, a balján pedig Cameron Diazt láthatjuk.

A három pre-cog neve Agatha, Dashiell és Arthur. Nem nehéz rájönni, hogy három híres krimiíróról kapták nevüket: Agatha Christie, Dashiell Hammett, és Sir Arthur Conan Doyle.

Érdekes, hogy miközben 2054-ben járunk, és Washington teljesen megváltozott, aközben néhány márka keményen tartja magát: Anderton csuklóján egy Omega Speedmaster X-33 látható (bár Bvlgari-nak mutatják, a nem kiemelt jelenetekben tisztán látható az eredeti számlap); amikor a többiek üldözik ügynökünket, látható egy Toyota Yaris, és a Cops nevű tévéműsor szignálja ugyanaz, mint ma...

A filmben a választások dátumának 2054. április 22-t jelölik meg, egy keddi napot. 2054. április 22-e szerdára esik...

Valami, ami engem nem hagy nyugodni: Agatha anyjának gyilkosát „John Doe" néven illetik, mivel az eredeti neve nem ismert. Kérdem én, hogy akkor milyen név szerepelt a golyón, melyen őt megjelölték?

És végül: a mi szempontunkból hálás jelenet, amikor Anderton a függőleges autópályán kocsiról kocsira ugrál. Amikor ezt láttam, rögtön beugrott, milyen jól fog ez kijönni egy akciójátékban, egy technikás küldetésnek pont megfelel...

ÁLMATLANSÁG
INSOMNIA

Színes feliratos amerikai akcióthriller, 118 perc, 2002

Főszereplők: Al Pacino, Robin Williams, Hillary Swank, Martin Donovan
Operatőr: Wally Pfister
Zene: David Julyan
Rendező: Christopher Nolan

Két férfi. Mindegyikük embert ölt. Mindketten vallják, baleset volt. De az volt e valójában? Az egyikük, Will Dormer (Al Pacino) zsaru. A másikuk, Walter Finch (Robin Williams) ponyvakrimik írója. Dormert, a Los Angelesi kiégett sztárnyomozót és társát azért küldik az isten háta mögötti alaszkai kisvárosba, hogy megtalálja egy helyi 17 éves lány gyilkosát. Északon épp tart a „hosszú nappal", még öt hónapig világos van. Az üldözés tragédiába torkollik, és ezzel kezdetét veszi egy sajátos macska-egér harc, egy pszichológiai játék, ahol nem tudni, ki kerget kit, ki követte el a nagyobb bűnt, és ki fog győzni a végén. Dormer szemére – az örökös világosság és a lelkében dúló harc miatt – nem jön álom, egyre fáradtabban, a kialvatlanságtól vizionálva próbálja helyre tenni a dolgokat, ám egyre inkább Finch játékszerévé válik.

Az Álmatlanság az 1997-es, Erik Skojldbjærg altal írt és rendezett, azonos címu norvég film remakeje. Rendezője az a Christopher Nolan, aki 2000-ben alaposan meglepte a világot a Memento című alkotásával, mely szerintem az utóbbi évek egyik legjobb filmje volt. Ez a mostani mű épp ezért jelenthet kissé csalódást, hiszen nem olyan kiemelkedő, mint a Memento. Az Álmatlanság színészfilm. Nem igazi krimi, vagyis a tini meggyilkolása szinte háttérbe szorul gyorsan felskiccelt jellemrajzokkal, hogy átadja a teret a két főszereplő, Dormer és Finch „rókafogta csuka" játékának. Nolannak szerencséje volt, ugyanis sikerült megnyerni a szerepre minden idők egyik legnagyobb színészét, Al Pacinót, aki már 63 éves, de még mindig elképesztő alakításokra képes. Figurája döbbenetesen hiteles, állítólag neve máris felkerült az Oscar-várományosok listájára. A többiek valójában asszisztálnak, de kiemelném Robin Williamst, aki ahogy érik és komolyodik, egyre jobb, lassan kitör az önmaga által (is) épített bohócskatulyából, és rátalál arra az arcra, amelyért rajongunk érte (lásd: Holt költők társasága, Jó reggelt, Vietnám, Good Will Hunting). Egyébként őt is az aranyszobrocska idei lehetséges tulajai között emlegetik a hamarosan nálunk is bemutatásra kerülő Sötétkamra (One Hour Shot) című filmjéért. Remek és okos, bár nem átütő alakítást nyújt a gyönyörű Hillary Swank is, aki a Fiúk nem sírnak (Boys Don't Cry) című nagyszerű film főszerepéért kapta meg az Oscart 2000-ben (és még további 18 (!) fesztiváldíjat).
Ami feltétlenül kiemelendő, az az operatőri munka: lélegzetelállítóak Wally Pfister (ő fényképezte a Mementót is) levegős, szikrázóan tiszta nagytotáljai, a lassú svenkek, a nyugodt és gyönyörű, mégis félelmetes északi tájról készült felvételek. (A többségüket nem Alaszkában, hanem Brit Kolumbiában vették fel...)

Az Álmatlanság véleményem szerint nem az év mozija, de egy ülős, elgondolkodtató, szépen fényképezett lélektani film, egy nagy színész kitűnő alakításával, remek, értő színészi munkával.

]{redenc

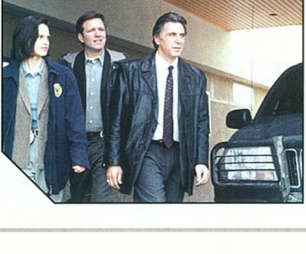
ÉRDEKESSÉGEK

Resident Evil
Amikor a csapat betör a Vörös Királynő termébe, az ajtó nyitásához használt kód: 121775. Szerintem ezen maga Milla Jovovich lepődött meg legjobban, az ő születési dátuma ugyanis 1975. 12. 17, angol írásmóddal: 12-17-75...

Jeremy Bolt, a film egyik producere háromszor jelenik meg a filmben zombiként. Először mindjárt két jelenetben akkor, amikor a csapat először fut össze az élőhalottakkal, majd ő az, aki beleharap J.D karjába, amikor behúzzák őt a sűrűbe az ajtó kinyitásakor.

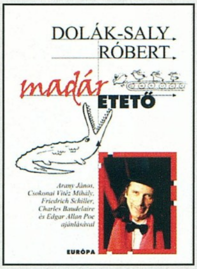
Aki játszott a játékokkal, és látta a filmet, már tudja, hogy az első két részt dolgozták fel az alkotók, a harmadik még hátravan. A film végén, amikor Milla kilép a kórházból Raccoon City romos utcájára, a kamera egy újságot mutat, rajta öles főcím: „The Dead Walk!". Ez egy főhajtás George Romero klasszikus mozija, a „Day of the Dead" előtt, melynek nyitójelenetében a szél egy ugyanilyen főcímű újságot lobogtat...

És egy buta hiba: amikor behatolnak a Kaptárba, egy monitort látunk, melyen megjelenik a végigszkennelt katonák fegyverzete. A megnevezésük jó, de minden ábrán egy MP5 képét látjuk hol egy MP5, hol egy G36 Assault Rifle felett. Ezt egy nagyon kis költségvetésű FPS-nél is szóvá tenném.



DOLÁK-SALY RÓBERT: MADÁRETETŐ

A L'art pour l'art társulat lelkeként és meghatározó tagjaként is ismert Dolák-Saly Róbert első könyve a Madáretető. A szerző itt sem hazudtolta meg önmagát, és egy irtózatos poénbombaként robbanó könyvet jelentetett meg. A kerettörténet szerint a távoli jövőben néhány régész három épen maradt újságot talál az elsüllyedt kontinens, Agyatlantisz kutatása közben. Ezen lapok természetesen mindent tartalmaznak, amit csak egy rendes médium szokott: híreket, interjúkat, divatot, hirdetéseket, amelyek természetesen mind-mind Dolák-Saly Róbert tollából erednek a vidámságot a végsőkig fokozva.



Európa Könyvkiadó

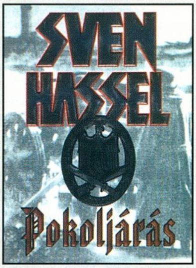
IVAN RENDALL: VADÁSZREPÜLŐK

A könyv alcíme: Légi harc a sugárhajtású gépek korában. Ha valaki ebből egy unalmas hadtörténeti tanulmányra asszociál, az igen nagyot téved. Ivan Rendall ugyanis, amellett hogy tényleg részletesen, és a történelmi hűséget abszolút szem előtt tartva írta meg ezt a kevesebb mint négyszáz oldalas könyvet, az olvasmányosság szempontját is abszolút figyelembe vette. Ennek köszönhetően a kötet nemhogy fullad unalomba, de pillanatok alatt végig lehet szaladni rajta. A repülőgépszimulátorok kedvelői, így szerénységem is, rengeteg információt, háttérismeretet meríthetnek ebből a kötetből, de minden haditechnika, hadtörténet és repülés iránt érdeklődő olvasónak tartalmas szórakozással és értékes tudnivalókkal tud szolgálni.

Gold Book Könyvkiadó

SVEN HASSEL: POKOLJÁRÁS

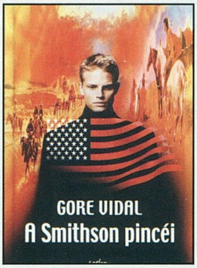
Sven Hassellel kapcsolatban nemrég röppent fel egy érdekes hír, miszerint egy Erik Haaest nevezetű dán újságíró Swine Hassel címmel leleplező könyvet jelentetett meg Hasselről, aminek lényege röviden és velősen az, hogy az író könyveit két másik író, nevezetesen Georg Gjedde és Dorthe Arbing írták. Azt nem tudni, hogy Haaest műve mikor jelenik meg hazánkban (engem mondjuk érdekelne), de hiánypótlóként az Aquila kiadó most kihozta a Pokoljárást, amely az 1944-es varsói gettólázadás idején játszódik, a már ismert szereplőkkel. Hassel (Arbing? Gjedde?) most sem hazudtolja meg önmagát, írása fordulatos és pergő, bár a varsói események kapcsán nekem ezután is a Mila 18 (Leon Uris) fog beugrani, ha könyvről van szó.



Aquila Könyvkiadó

GORE VIDAL: A SMITHSON PINCÉI

A többkötetes szerző, Gore Vidal újabb művét tarthatja kezében az izgalomra vágyó olvasó. A történet 1939-ben, a második világháború kitörésének évében játszódik, és főszereplője T., a titokzatos matekzseni, aki meghívást kap a Smithson Intézetbe. Ebben a központban kísérleteznek a világ legválogatottabb tudósai az atombomba kifejlesztésén, R. Oppenheimer vezetésével. T. egy különös tér-idő eltolódás középpontjába kerül, és így megnyílik előtte a múlt és a jövő. Időutazásai során felbukkan a legnagyobb történelmi események középpontjában, miközben a Smithson Intézet panoptikumának viaszmásai megelevednek, hogy teljessé tegyék a Vidal által teremtett káoszt. Az abszurd irodalom és a háborús légkörű regények kedvelőinek mindenképpen ajánlott olvasmány.



Lazi Könyvkiadó

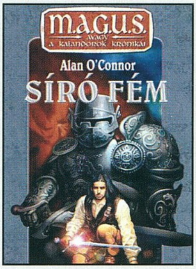
STEPHEN KING: CSONTKOLLEKCIÓ

Kinget én mindig is a novellái miatt szerettem, a Csontkollekció pedig egy novellákból összeollózott könyv, ergo a papírforma szerint zseniálisnak kell lennie. Az is, ámbár örömömet kissé beárnyékolja, hogy a korábban nehéz pénzért megszerzett, és féltve őrzött Világnagy Strand (tudtommal csak a Galaktika klubtagok számára készült belőle) összes novellája megtalálható benne, igaz, más fordításban. Ettől eltekintve a kötet abszolút tízpontos, és ezeken a rövid írásokon látszik igazából King irodalmi tehetsége. Nem is értem, hogy miért próbálkozik még mindig a vontatott és unalmas Setét Torony ciklussal; a fantasy nem kimondottan neki való. Sőt.

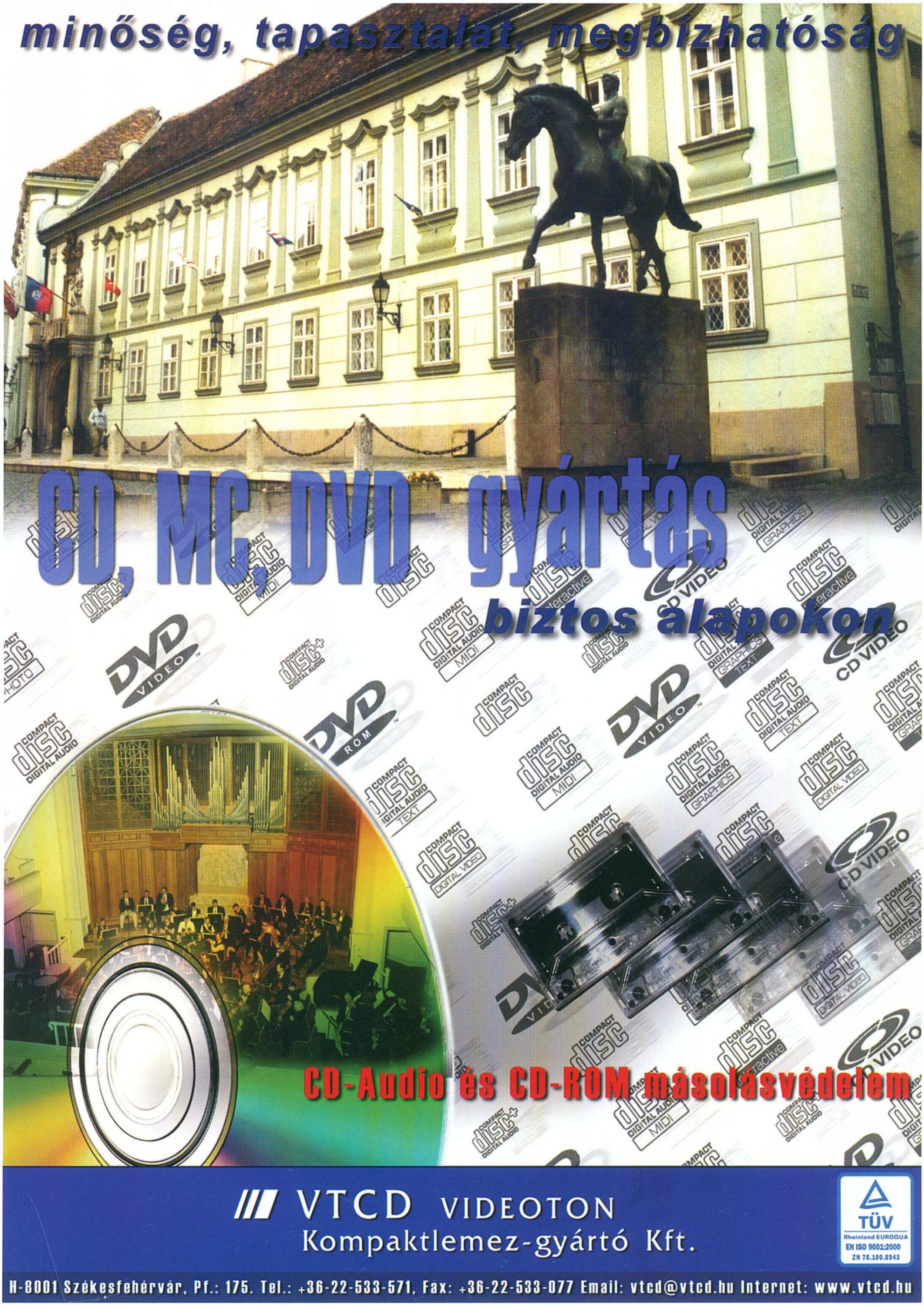
Európa Könyvkiadó

ALAN O' CONNOR: SÍRÓ FÉM

A Ronin-sorozat aktuális kötete, eme két kisregényt tartalmazó könyv méltán tarthat számot a fantasyrajongók érdeklődésére, hiszen a már ismert szereplők, Bram Boreillo aszisz mesterdalnok és fiatal tanítványa, Sianis Ramraquo két korábbi kalandja olvasható benne. Az Alan O' Connor rajongóknak mindenképpen ajánlott regény a Ronin kiadó égisze alatt jelent meg, és aki annak idején olvasta a szerzőtől a Halál hét arcát, a Hollóidőket vagy a Kék éjszakák árnyait, az a Síró fém két történetében sem csalódhat.



Ronin


minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.
(s02)

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and the Seal of Quality icons are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. "PlayStation", PlayStation logos and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.